KOLEJNA ŚWIETNA RZEŹNIA CAPCOM

MONSTER HUNTER

TRZEJ KOMANDOSI KONTRA SZWARDONY NAZISTÓW W

COMMANDOS STRIKE FORCE

EKSTERMINACJA OBCEGO PLUGASTWA W

AREA 51

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE · GAMEBOY

neo PLUS

KWIECIEŃ 2005 (04/2005)

nr 75 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- **NEWS:** Enthusia Professional Racing, Condemned, Dead to Rights II, Mortal Kombat: Shaolin Monks, LA Rush, SOCOM III, Spartan Total Warrior, Fantastic Four i inne
- **RECENZJE:** Project: Altered Beast, Tenchu: Fatal Shadows, Haunting Ground, Constantine, Fight Night Round 2, Baten Kaitos, Brothers in Arms, Kessen III, Airborne Troops, EyeToy: Antigrav i inne
- **SPECJAŁ:** 25 rzeczy, które powinieneś zrobić z grami zanim umrzesz

Star Wars® Episode III: Revenge of the Sith™ LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved

STAR WARS: EPISODE III

REVENGE OF THE SITH

CZY GRA NA PODSTAWIE NAJBARDZIEJ OCZEKIWANEGO FILMU W 2005 ROKU ZARZĄDZI?

W NUMERZE

GOD OF WAR / gramy długo i namiętnie w odpowiedź Sony na Devil May Cry 3 · TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY / zrecenzowany · RESIDENT EVIL 4 / oceniony · TEKKEN 5 / obszerne testy najnowszego fightera Namco · NINTENDO DS / europejska premiera - oceniamy tytuły startowe · GAME DEVELOPER'S CONFERENCE / najświeższe wieści z obozów Nintendo i Microsoftu

www.neo-plus.pl

9 771505 820004 04

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ULTIMA.pl

ULTIMA

Super Sklep Internetowy/ Recenzje/ Rozrywka

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

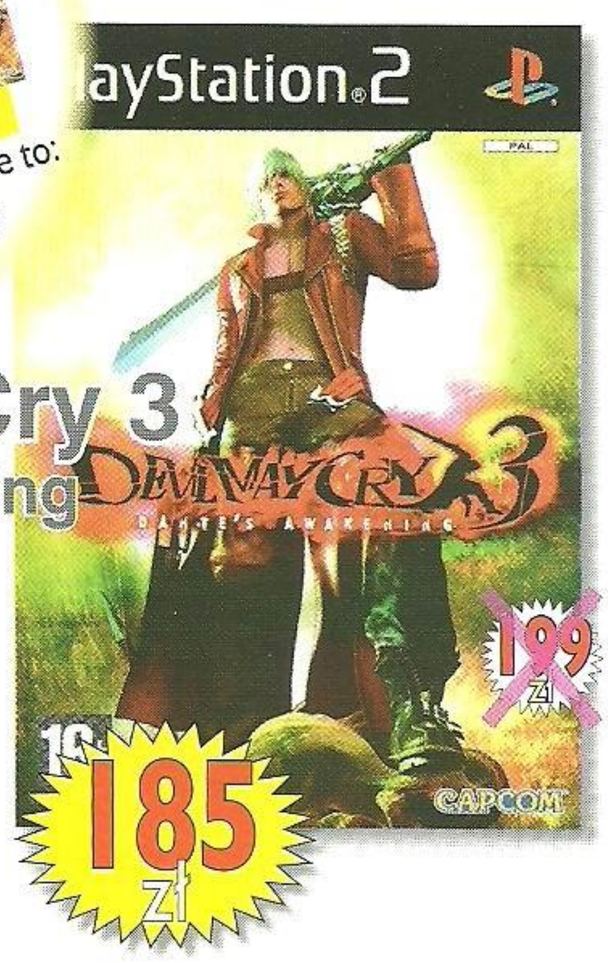
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to: pierwszeństwo dostawy niższe ceny

One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne



Devil May Cry 3
Dante's Awakening

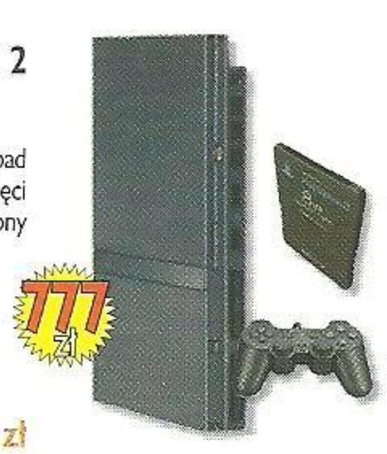
~~199 zł~~

185 zł

Nowe, zaskakujące ceny !

PlayStation 2

konsola + joypad + karta pamięci 8 MB Sony



777 zł

Twoja cena: **777 zł**

PS2 Accessory Pack Sony

pilot, Dual Shock 2, karta pamięci 8MB

199 zł

Twoja cena: **199 zł**

Głośniki CREATIVE INSPIRE GD-580 5.1

(PS2,XBox,GCN)

dedykowane do konsol wbudowany dekoder

626 zł

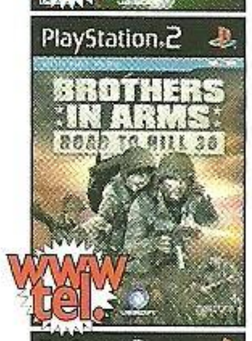
Twoja cena: **626 zł**

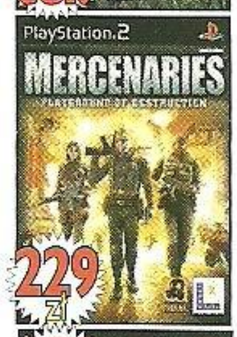
NINTENDO Dual Screen

+ demo Metroid Prime: Hunters

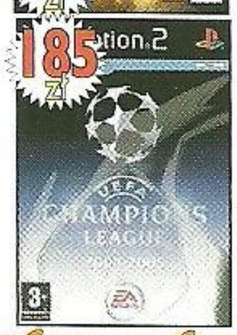
649 zł

Twoja cena: **649 zł**





229 zł

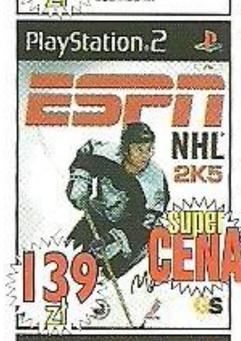


185 zł

PLAYSTATION 2

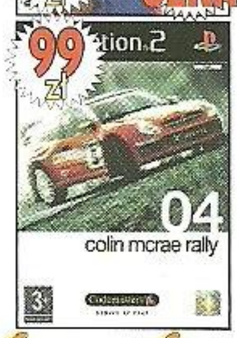
ACE COMBAT 5	229
BURNOUT 3	185
CALL OF DUTY Finest Hour	185
COLD FEAR	229
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DEATH BY DEGREES	239
DEF JAM Fight for NY	185
EYETOY Play 2	179
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
GETAWAY: Black Monday	199
GHOST RECON 2	239
GRAN TURISMO 4	229
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas + 2CD Soundtrack + bonus DVD	229
HUGO: Cannon Cruise	199
JAK 3	239
KILLZONE	199
MADDEN NFL 2005	195
MERCENARIES	229
METAL GEAR SOLID 3	219
MORTAL KOMBAT Deception	209
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PLAYBOY: The Mansion	199
POWERDROME	199
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4 + 8MB Sony	299
PROJECT SNOWBLIND	229
PROJECT ZERO 2	229
PSI-OPS	189
RAINBOW SIX 3	179
RATCHET & CLANK 3	239
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
SHADOW HEARTS: Covenant	185
SHADOW OF ROME	185
SINGSTAR + mikrofony	179
SINGSTAR Party + mikrofony	239
SLY 2	239

89 zł



139 zł super CENA

139 zł super CENA



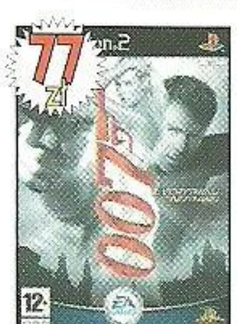
99 zł

SOCOM II + headset	199
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR WARS Battlefront	239
SUIKODEN IV	239
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
TRANSFORMERS	239
UEFA CHampions League 2005	185
URBZ: Sims in the City	169
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
AUTOMODELLISTA	79
BATMAN: Rise of Sin Tzu	79
BEYONG GOOD&EVIL	89
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CASTELVANIA: Lament of Innocence	79
CATWOMAN	77
COLIN 04	99
CONFLICT DESERT STORM	79
CORVETTE	149
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	79
DRIVER 3	119
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
EYETOY: Play + kamera	149
F1 2003	99
FIFA 2004	77
FINAL FANTASY X	89
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	129
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	89
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GTA: Vice City	129
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77

77 zł



62 zł

działa z PSX, PS2 i PC

119 zł

aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

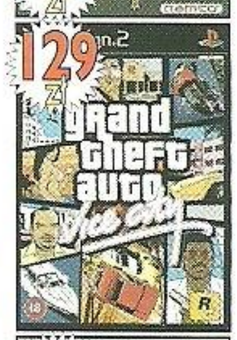
229 zł

Action Replay Max Evo

HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HEAD HUNTER: Redemption	139
INDIANA JONES and the Emperor's Tomb	69
JAK 2	89
KINGDOM HEARTS	90
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
NFS Underground	77
OUTLAW GOLF	139
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
R: RACING-	139
RATCHET & CLANK	89
RATCHET & CLANK 2	89
RAYMAN 3	99
RICHARD BURNS RALLY	79
SECOND SIGHT	79
SILENT HILL 4	119
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT TENNIS PRO 2	79
SOCOM	79
SOCOM II	89
SONIC HEROES	119
SOUL CALIBUR 2	119
SPIDER-MAN	77
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	59,90
TEKKEN 4	89
TEKKEN TAG TOURNAMENT	89
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TIGER WOODS 2004	77
TOM & JERRY: War Of The Whiskers	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE	77
WARHAMMER 40 000	69
WHIPLASH	69
WIPEOUT FUSION	79
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	79

79 zł

119 zł



129 zł

89 zł

Platinum

WRC 3	89

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny.....tel.,www

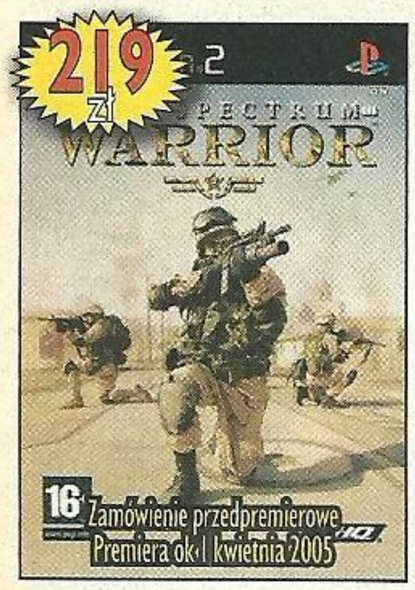
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Headset	125
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	45
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Joytech	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Network Adapter	189
Optyczny kabel	29,90
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	12,90
Zestaw Sony: DualShock 2, MC 8 MB pilot	199

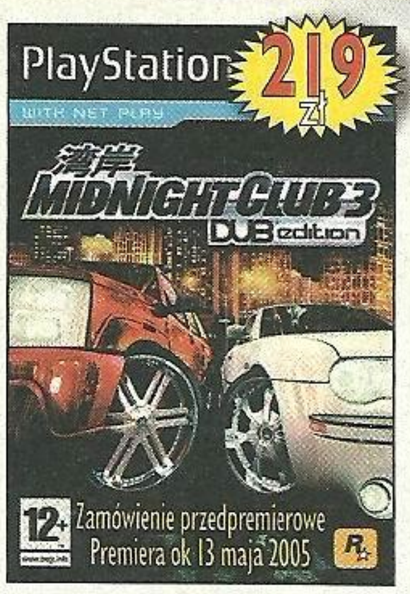
PLAYSTATION/PS ONE

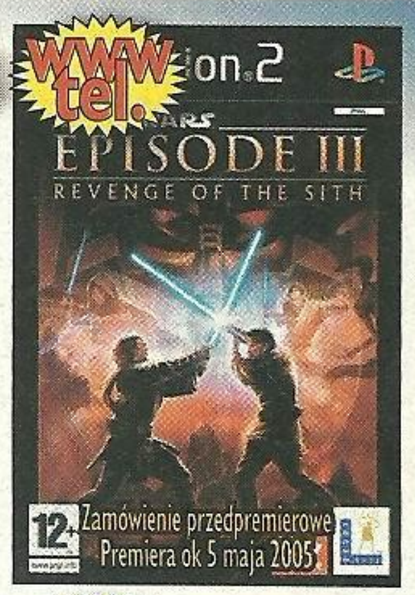
CRASH 2	99
DRIVER	99
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
GAUNTLET LEGENDS	59

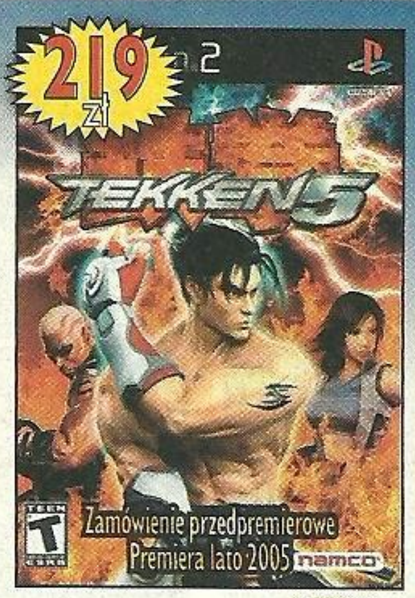
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

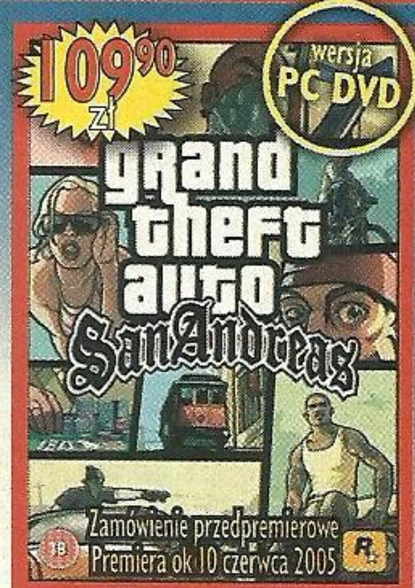
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

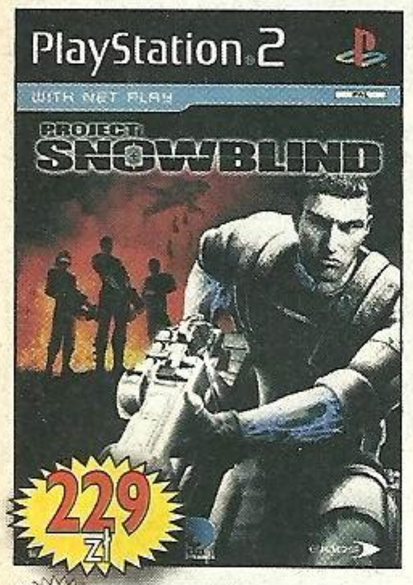


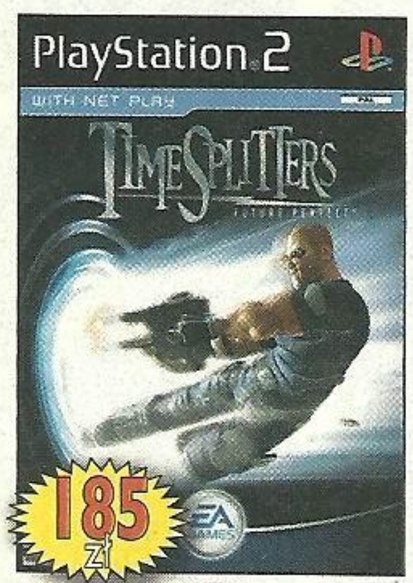


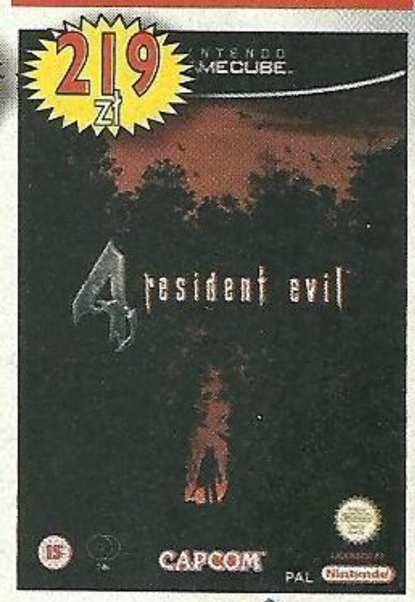


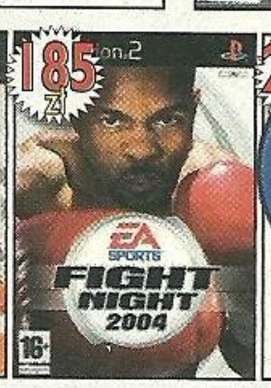








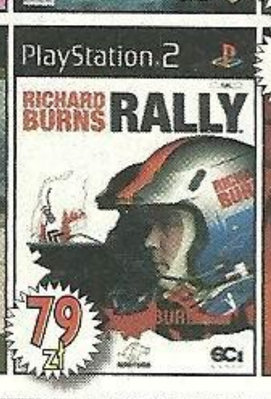


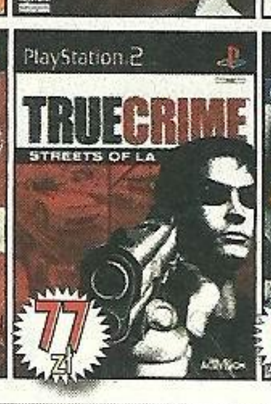


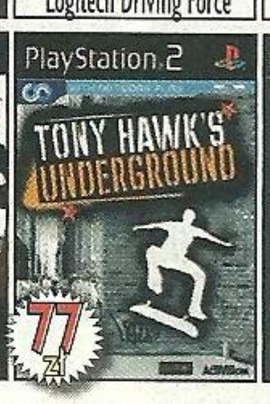
kierownica Logitech Driving Force

PlayStation 2

GameCube







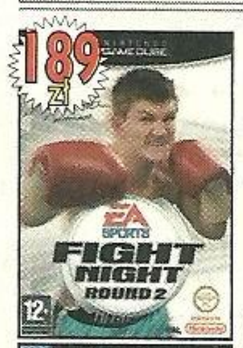
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR 1	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

Kierownica do GameCube
Saitek GTZ
(pedały, wibracje)

Karta pamięci
GameCube

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FIGHT NIGHT: Round 2	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139



METROID PRIME 2	229
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NFL STREET 2	199
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
RESIDENT EVIL 2	139
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	139
RESIDENT EVIL ZERO	169
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	219
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	59

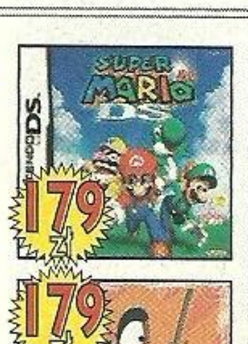
X-BOX

007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
HALO	159
HALO 2	259

HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NFL STREET 2	199
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
BALDURS's GATE: Dark Alliance	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	169
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	189
HOT WHEELS VELOCITY X	99
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO ADVANCE 4	149
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METAL SLUG ADVANCE	199



METROID: Zero Mission	149
NFS: Underground 2	139
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok.	49,90
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER MARIO BALL	199
SWORD OF MANA	169
TONY HAWK Underground 2	199
TY The Tasmanian Tiger	79
URBZ Sims in the City	139
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lupa GBA SP	29,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, lisk, pokrowiec, słuchawki	59

NINTENDO Dual Screen

Konsola Nintendo Dual Screen
+ demo Metroid Prime Hunters .. 649
Gry ..... tel., www
Akcesoria ..... tel., www

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witamy kwiecień, a wraz z nim (mam nadzieję!) wiosnę, bo chyba już wszystkim obrzydła nasza długa, polska zima. A jeśli dalej Wam zimno, z pewnością ten numer odpowiednio Was rozgrzeje. Na dobry początek proponujemy Star Wars Episode III: Revenge of the Sith – gra zapowiada się doskonale i ma olbrzymie wsparcie nie tylko ze strony LucasArts, ale także i samego George'a Lucasa oraz aktorów występujących w filmie. Co z tego będzie – zobaczymy.
Z pewnością płomień roznieci w Was także God of War, krwawa rzeźnia utrzymana w klimatach mitycznej Grecji. Piękna! Hitem lata będzie również Tekken 5 – sprawdzamy w akcji importowaną wersję najnowszej bijatyki Namco. Recenzujemy sporo świetnych pozycji – nowy Splinter Cell, Resident Evil 4, Brothers in Arms oraz Fight Night Round 2 to najlepsze gry w tym miesiącu. Na deser zaś zostawiamy newsy i pierwsze testy Enthusia Professional Racing, Area 51 oraz raport naszego gościa z pokazu Commandos: Strike Force w Madrycie. A to oczywiście nie wszystko...

Polska premiera Nintendo DS odbyła się jednocześnie z europejską – byłem naprawdę miło zaskoczony wchodząc do sklepu i kupując sobie lśniącego, nowego DSa wraz z kilkoma grami dokładnie w tym samym dniu, co reszta mieszkańców Starego Kontynentu. Nie mogło jednak zabraknąć łyżki dziegciu w tym garnuszku miodu – gry, które na razie w Polsce można kupić na DSa są dystrybuowane wyłącznie przez Nintendo. Chwilowo żaden dystrybutor nie podłączył się do premiery, a szkoda, zawsze lepiej mieć wybór. Mam nadzieję, że to szybko się zmieni.

Z premierą Nintendo DS wiąże się jedna, dość istotna dla Neo+ sprawa. Po burzliwych dyskusjach postanowiliśmy wprowadzić next-genowe handheldy do środka magazynu niemal na równych prawach, jak resztę konsol. Newsy i recenzje gier na Nintendo DS i w przyszłości PlayStation Portable będziecie mogli przeczytać razem z innymi konsolami, a nie w specjalnym kąciku. Uważamy, że obie przenośne konsole są niezwykle ciekawe, silne pod względem sprzętowym i oferują coś, czego nie dane było nam wcześniej doświadczyć na przenośnym sprzęcie. Nie będziemy jednak pisać o absolutnie wszystkim – informacje będą odpowiednio filtrowane i weryfikowane. Krótko mówiąc: jeśli o czymś nie napiszemy, będzie to oznaczać, że uważamy, iż nie jest to warte Waszej uwagi.

Podobnie będzie z recenzjami gier – interesują nas (i jak mniemam Was) wyłącznie dobre, bądź zapowiadające się dobrze pozycje. Dlatego daliśmy sobie spokój z kilkoma grami na DS, które nie wnoszą absolutnie niczego ciekawego, a ich oceny oscylowałyby w okolicy piątki (Sprung, Ping Pals. Pokemon Dash, żeby wymienić choćby trzy). Oczywiście napiszemy również o słabszych, bądź mniej interesujących grach, jak robimy to w tym numerze z Chicago Enforcer czy Robots, ale nie będziemy im poświęcać wiele miejsca. Dobre gry to podstawa.

Zapraszam do lektury. I niech Moc...
Gulash ■■

Robocza muza: zepsuły nam się głośniki i nie mieliśmy czasu skoczyć po nowe... :(

Megalove: Asik & Olo & Kinia - dwa miesiące i już :) Kochani!
Greets: Cody za imporcik (dzięki!)

God of War | str. 28

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith | str. 28

Tekken 5 | str. 32

Brothers in Arms | str. 56

Resident Evil 4 | str. 50

Splinter Cell: Chaos Theory | str. 58

Project Snowblind | str. 46

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith 36
Pierwsza next-genowa gra na licencji Gwiezdnych Wojen, która otrzymała pełny tytuł filmu. Co się za tym kryje? Przeczytajcie!

God of War 28
Ultrabrutalna i zdecydowanie nie dla dzieci rzeźnia Sony ma sex, przemoc i jatkę.

Tekken 5 32
Testujemy importowaną wersję kilera!

25 rzeczy, które powinieneś zrobić z grami zanim umrzesz . 40
Nie zwlekaj, wykop wszystkie carty z ET zakopane na pustyni w Newadzie...

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Enthusia Professional Racing .. 12
Konkurencja dla serii GT? Już gramy!

Commandos: Strike Force 22
Relacja ze specjalnego pokazu gry.

Area 51 24
Lepsze niż Killzone? Lepsze niż Halo 2? Gramy!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Airborne Troops 49
Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean 63
Brothers in Arms: Road to Hill 30 56
Chicago Enforcer 49
Constantine 45
EyeToy: AntiGrav 62
Fight Night Round 2 54
Haunting Ground 43
Mr. Driller: Drill Spirits 44
Monster Hunter 66
Neighbours from Hell 49
Polarium 44
Project: Altered Beast 42
Project Rub 55
Project Snowblind 46
Resident Evil 4 50
Robots 62
Splinter Cell: Chaos Theory 58
Super Mario 64 DS 44
Tenchu: Fatal Shadows 64
Wario Ware Touched! 55

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Fight Club 68
Wszystko o konsolowych mordobiciach. Vince zaczyna przyglądać się Tekkenowi Piątemu...

Pocket Warrior 69
Na dobrą sprawę pożegnanie z GameBoyem Advance...

PS one Zone 70
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – gry skejtowe!

Gangsta's Paradise 71
Ciąg dalszy podróży po fascynującym stanie San Andreas. Pytanie tylko dlaczego na niemal każdym screenie zrzuconym przez Qoorę musi być napis "Cock"?

NEON 72
Radosna twórczość czytelników i autorów Neo Plus – niemal pięć stron i trzy felietony czytelników.

Archiwalia 77
Brakuje jakiegoś numeru?

FAQ & Forum 79
Banan na wyspie jak wulkan gorącej - Gulash ciężko pracuje przy komputerze.

Retrospekcja 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

ACTIVISION.
activision.com

79,90*

TAKA ZABAWA, TAKA CENA

*Cena za tytuł. Gry już dostępne w sprzedaży.

Wyłączna dystrybucja na terenie Polski: Licomp Empik Multimedia Sp.z o.o.
Ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa, Tel/fax: (0-22) 651 73 24
WWW.LEM.COM.PL

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

PREMIERA NINTENDO DS

> Nintendo DS ląduje w Europie z hukiem otwieranego szampana

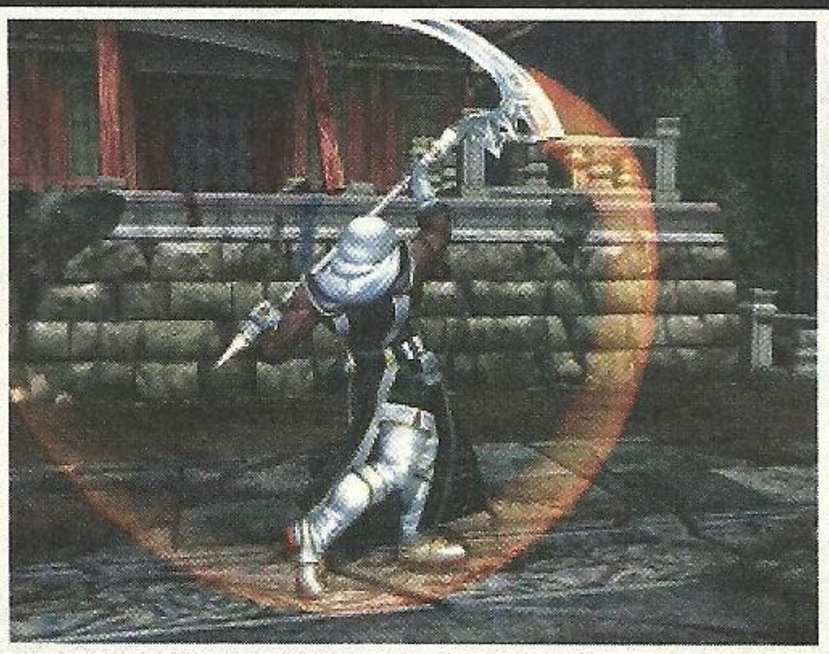
Europa już gra, Polska też! Jedenastego marca 2005 roku pięć największych sklepów w Wielkiej Brytanii (Virgin Megastores) rozpoczęło sprzedaż najnowszego handhelda Nintendo dokładnie jedną minutę po północy (modny, pompujący adrenalinę zabieg!) Tym samym Nintendo DS przestało być dla Europejczyków obiektem westchnień, o którym mogli jedynie poczytać na łamach pism, a stał się jak najbardziej realny i dostępny na wyciągnięcie ręki. Cena NDS w Wielkiej Brytani ukształtowała się na poziomie 99 funtów (580 złotych), zaś gry schodzą w przedziale od 20 do 30 funtów (117-175 złotych). Duża niespodzianka czekała na wszystkich szczęściarzy, którzy dopchali się do własnego egzemplarza jako pierwsi. Specjalnie dla nich Nintendo przygotowało bluzy szyte wyłącznie na tę okazję. Kolejne pięćdziesiąt osób nabywających NDS, firma postanowiła też w jakiś tam sposób nagrodzić, więc wręczyła im podkoszulki z napisem „I was TOUCHED by Nintendo DS". Tej nocy w ramach promocji rozdano jeszcze mnóstwo saszetek (swag bag) do przenoszenia sprzętu oraz darmowych gier. Premiera była bardzo udana i świetnie podkreśliła przybycie nowej konsolki na europejski rynek.

Warto przyjrzeć się z bliska robiącym spore wrażenie wynikom sprzedaży NDS. Zawzięci Brytyjczycy wciągu pierwszych dwóch dni wynieśli ze sklepów blisko 87 tysięcy egzemplarzy DS wyprzedził pod tym względem nawet debiutującego w lipcu 2001 roku Game Boya Advance, którego w ciągu dwóch pierwszych dni zeszło 67 tysięcy. Cienia szansy nie miał nawet GBA SP z wynikiem 47 tysięcy osiągniętym w marcu 2003. Być może ciężko w to uwierzyć, ale tego niepozornego DSa sprzedało się na starcie więcej, niż debiutujących w swoim czasie stacjonarnych konsol (GameCube – 69,000; Xbox – 52,000; PS2 – 46,000)! To jedna z najbardziej udanych premier w brytyjskiej historii konsol.

Nie bez znaczenia był także fakt, że szczęśliwi nabywcy DSa mogli przebierać w szesnastu tytułach, jakie przyjechały do sklepów wraz z premierą konsoli. Dodajmy, że dwanaście z nich momentalnie znalazło się na brytyjskiej liście czterdziestu najlepiej sprzedających się tytułów na wszystkie platformy. Taki obrót spraw uspokoił choć na chwilę sceptycznych obserwatorów, którzy nie byli pewni, jak dwuekranowa machina zostanie przyjęta przez europejski rynek. NDS został połknięty w całości – zobaczymy, czy podczas nadchodzących tygodni uda mu się ten sukces utrzymać. ■ ■

SOUL CALIBUR III

Na sekundy przed oddaniem numeru do druku zdobyliśmy pierwsze screeny z Soul Calibur III – fightera Namco, na którego chyba nie tylko my czekamy ze wstrzymanym oddechem. Gorzej z informacjami, ale mamy trzy pewniaki. Premiera gry planowana jest na jesień/zimę 2005, będą trzy nowe postacie (które możecie podziwiać poniżej), a gra ukaże się tylko na PlayStation 2. Drążymy temat – spodziewajcie się więcej konkretów (i nowych shotów) za miesiąc. ■ ■



KONAMI

JEDNA MISJA:

PRZETRWANIE

the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end

METAL GEAR SOLID 3

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM

PlayStation.2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

! PREMIERA 03/03'05

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® I SNAKE EATER™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. © 1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® jest zarejestrowanym znakiem towarowym KONAMI CORPORATION. Wszystkie prawa zastrzeżone. PS i „PLAYSTATION" są zarejestrowanymi znakami towarowymi SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

DEV: TEAM 17 WYD: CODEMASTERS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO

WORMS: MAYHEM

> Wkurzony i uzbrojony... robaczek

Codemasters najwyraźniej uważa, że rynek gier byłby nudny bez kolejnych wizyt zadziornych robaków. Europa jako pierwsza dostąpi zaszczytu (wątpliwego?) powitania Worms 4: Mayhem, co nastąpi już pod koniec czerwca tego roku. Producentem gry w dalszym ciągu jest Team 17, który wraca do korzeni serii, pragnąc zapewnić beztroską zabawę nawet czterem graczom jednocześnie.

Nowością w Mayhem będzie możliwość wykreowania od podstaw własnych broni. Weapons Factory pozwoli na wyrzeźbienie eksplodujących kurczaków, toaletowych bomb i innych niespodzianek. Oprócz tego, autorzy zaproponują także coś od siebie (trujące strzały, działka stacjonarne, boskie pioruny), co rozszerzy asortyment broni do niespotykanych rozmiarów.

Worms 4 to zabawka stricte wieloosobowa, ale samotnicy nie powinni narzekać – dostaną 25 misji podczas, gdy multiplayer rozegra się na 20 mapach. Po przejściu serii w 3D, niespecjalnie przychylnie patrzymy na kolejne części robali. Ale, może tym razem będzie lepiej...? ■ ■

PSYCHONAUTS

> Gotowi na psycho-surrealistyczną przygodę?

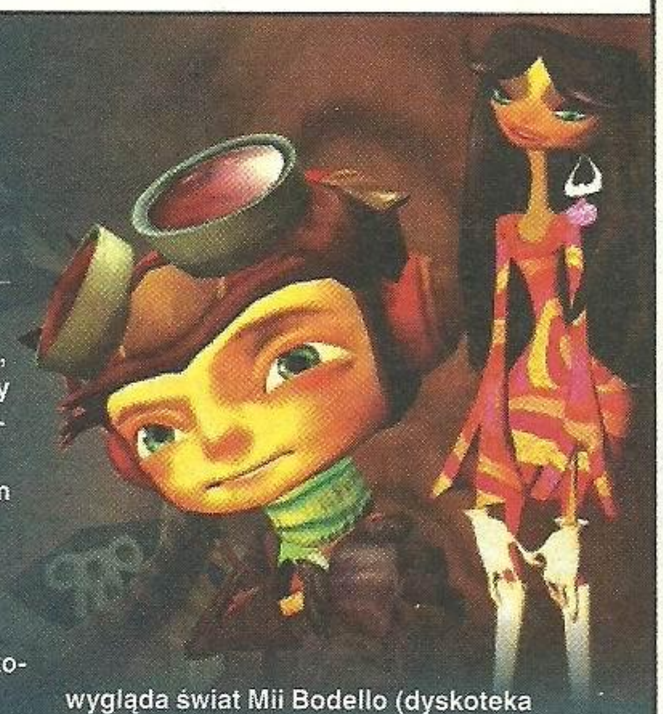
Młody Raz posiada moc czytania w cudzych myślach. Pewnej nocy ucieka zatem z domu i ląduje w obozie szkoleniowym dla Psychonautów, gdzie ma nadzieję w pełni opanować swoje umiejętności. Akcja gry rozegra się na terenie kempingu, gdzie Raz zaliczał będzie kolejne questy, a tym samym – dowiadywał się czego nowego o swych umiejętnościach. Ponieważ gra w znacznej części oprze się na zasadach trójwymiarowej platformówki, głównym zadaniem młodzika będzie zbieranie porozrzucanych po obozie świecideł i dopałek.

Rolę waluty w grze odegrają Psychic Spears, dzięki którym Raz dokupi dodatkowe przedmioty, natomiast fani rpg z pewnością rozejrzą się za specjalnymi kartami podnoszącymi ranking, a tym samym umysłowe zdolności bohatera. Warto się zatem postarać, bo przez kilkanaście godzin zabawy Rasputin odkryje blisko trzynaście odmiennych „mózgo-czarów".

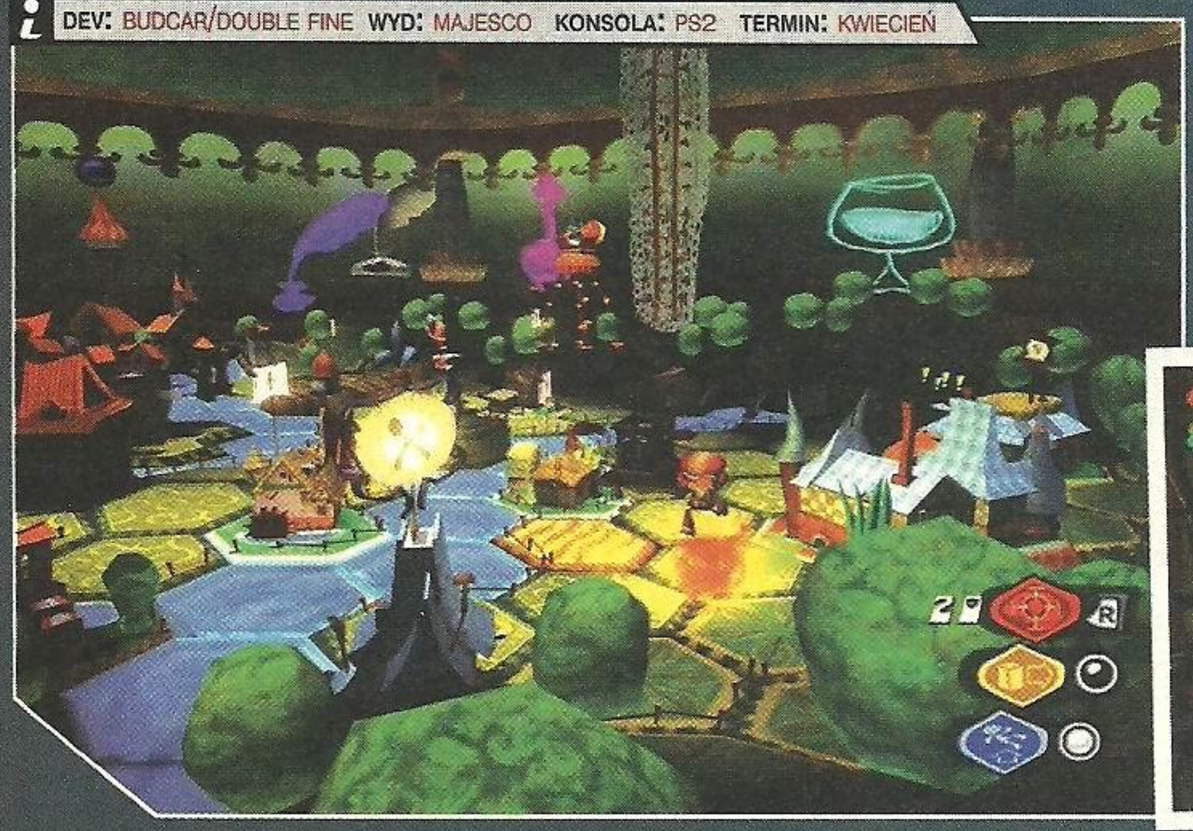
Aha, nawet jeśli nie jesteście fanami kolekcjonowania śmieci w zręcznościówkach, istnieje duża szansa na to, że zarówno fajny scenariusz, jak i masa humoru wylewającego się z dialogów zmusi Was do częstych zwiedzania zakamarków obozu. Duża w tym zasługa wykręconych osobników żyjących na terenie ośrodka. Każda z napotkanych postaci zaoferuje bohaterowi dodatkową umiejętność (jasnowidzenie, telekineza, spalanie przedmiotów wzrokiem), jeśli wykonamy dla niej zadanie.

Akcja nabierze tempa w momencie, gdy okaże się, że uczestnicy obozu w niewyjaśnionych okolicznościach znikają. Raz szybko odkryje, że za porwaniami stoi potwór Lungfish i to prawdopodobnie ta bestia będzie naszym głównym celem. Jedną z obowiązkowych czynności Raza jest wskakiwanie do umysłów pozostałych obozowiczów, a ponieważ każdy mózg jest inny – inne będą światy, które zwiedzi bohater. Inaczej wygląda świat Mii Bodello (dyskoteka z lat 70.), inaczej wojskowego instruktora, a jeszcze inaczej – samego Lungfisha. Co ciekawe, w każdym z umysłów Raz będzie miał pewną rolę do spełnienia, pozna też nowych przyjaciół i wrogów. Dość oryginalnie rozwiązano problem zdrowia bohatera. Gdy Raz dostaje baty będąc w czyimś umyśle, skraca się pasek jego zdrowia psychicznego, a kiedy dojdzie do zera – chłopak zwariuje. Przyznacie zatem, że różnorodności tej grze raczej nie zabraknie.

Zapowiada się naprawdę ciekawa i surrealistyczna platformówka – śmieszna, nietuzinkowo wykonana, a przede wszystkim – oryginalna. Pod Psychonauts podpisał się sam Tim Schafer, twórca kultowych klasyków wydanych przez LucasArts (Day of the Tentacle, Full Throttle). Jesteśmy dobrej myśli, tylko niech ją wreszcie wydadzą!. ■ ■



DEV: BUDCAR/DOUBLE FINE WYD: MAJESCO KONSOLA: PS2 TERMIN: KWIECIEŃ



newsflash

KONAMI CZYTA KOMIKSY I ROBI GRY
Gantz: The Game to najnowszy projekt Konami bazujący na popularnym komiksie drukowanym w magazynie *Young Jump*. W grze wcielimy się w rolę Keia Kurono, który po rozjechaniu przez pociąg, trafia do specjalnej poczekalni, w której spoczywa czarna sfera o nazwie Gantz. Kei użyje jej do zabijania obcych, którym ponownie spodobała się Ziemia. Gra utrzymana jest w klimatach filmu rysunkowego, a od połowy marca grają w nią już wszyscy skośnoocy fani komiksu.

SQUARE-ENIX W CHINACH
Wraz z końcem lutego firma otworzyła nowe biuro programistyczne na terenie Pekinu. Nowo otwarta placówka „kwadratowych" to inwestycja rzędu sześciu milionów dolarów, a jej głównym zadaniem będzie wsparcie dla funkcji online na terenie Chin.

WĘŻOWE POKROWCE
Pierwszego marca, w ramach promowania najnowszej odsłony przygód Węża, Konami rozpoczęło sprzedaż pokrowców Metal Gear Solid 3 do telefonów Panasonic 901i. Dobra wiadomość dla ludzi, którzy pragną mieć wszystko, co dotyczy serii MGS, łącznie z pokrowcem na telefon, którego nigdy nie kupią.

WIĘCEJ I WIĘCEJ CALL OF DUTY
Sequel Call of Duty gotowy będzie już na tegoroczną jesień, mimo, iż nieznany jest nawet tytuł roboczy. Projektem zajmuje się nie jedna, a dwie ekipy developerskie. Gray Matter to ludzie odpowiedzialni za pecetowy dodatek Call of Duty: United Offensive, zaś Treyarch ma w swoim dorobku dwa ostatnie Spidermany na konsole. Nic więcej nie wiadomo, ale znając talent tych grup – to nie może się nie udać.

ZOMBIAKI PO FRANCUSKU
Krysalide, francuski developer odkrył przed światem swój najnowszy projekt o chwytliwej nazwie – Zombies. Najnowsza gra żabojadów ma być skrzyżowaniem strzelaniny fpp i gatunku survival horror, a zadaniem graczy będzie ubijanie nie do końca martwych paskud za pomocą wszystkiego, co da się wziąć do ręki. Pikanterii dodaje fakt, że nasza postać od początku gry będzie zainfekowana, a sposób jej poruszania i walki ulegnie w trakcie zabawy zasadniczej zmianie. Ha, Krysalide pomyślało nawet o tym, że gracz-zombiak uodporni się na kule!

HITMAN USTRZELIŁ BAFTĘ
Nagrodę BAFTA 2005 w kategorii „najlepsza ścieżka dźwiękowa" otrzymała gra Hitman: Contracts. Autorem nagrodzonej muzyki jest kompozytor Jesper Kyd i oczywiście nie zabraknie go na liście płac w Hitman: Blood Money.

WANDA I COLOSSUS, CIĄG DALSZY
Pożegnajmy minutą ciszy dotychczasowy tytuł, gdyż odtąd zmienia się on na Shadow of the Colossus, a sama gra na półkach sklepowych pojawi się prawdopodobnie już w trzecim kwartale tego roku. Nareszcie!

wymieniaj swoje gry ZA DARMO!
www.swapzilla.pl
Ponad 1100 gier i akcesorii dla:
PlayStation®2, Saturn, Nintendo 64, Mega Drive, GameCube, PlayStation®, PC, Dreamcast, Xbox, Game Boy Advance, Super Nintendo, Game Boy Color, SEGA Genesis, NES, Game Gear, Atari Lynx i inne!

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

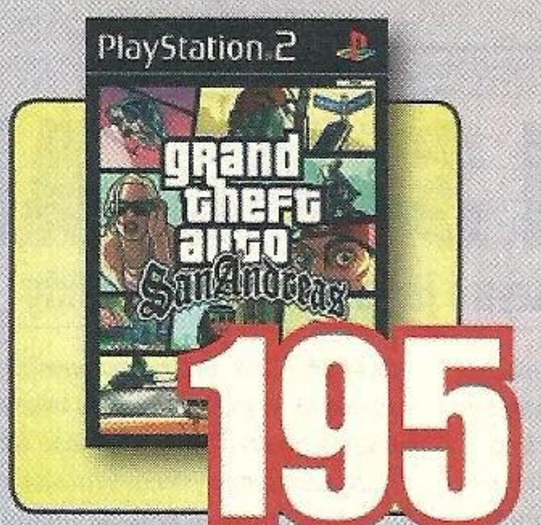
RENOMA

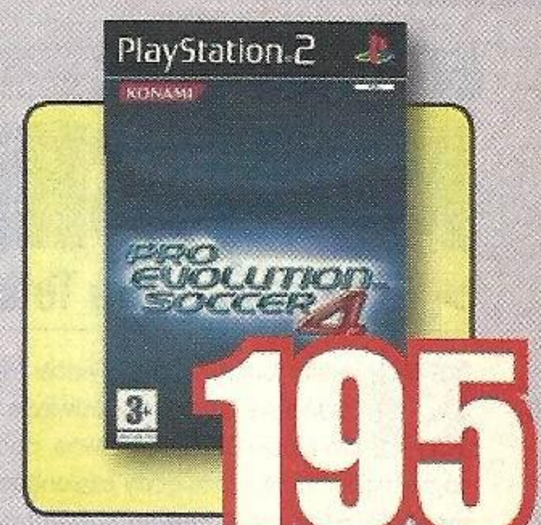
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18





Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	109,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	brak,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-
FIND THE NEMO	169,-	129,-
FORBIDEN SIREN	169,-	119,-
FORMULA ONE 2004	169,-	129,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	179,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	169,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	119,-	79,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	149,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	165,-	139,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
NBA 2004	179,-	119,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	69,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	195,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHADOW OF ROME	179,-	149,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SLY 2	199,-	159,-
SOCOM 2	169,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	179,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	195,-	149,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RAIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
URBZ:sims in the city	169,-	129,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

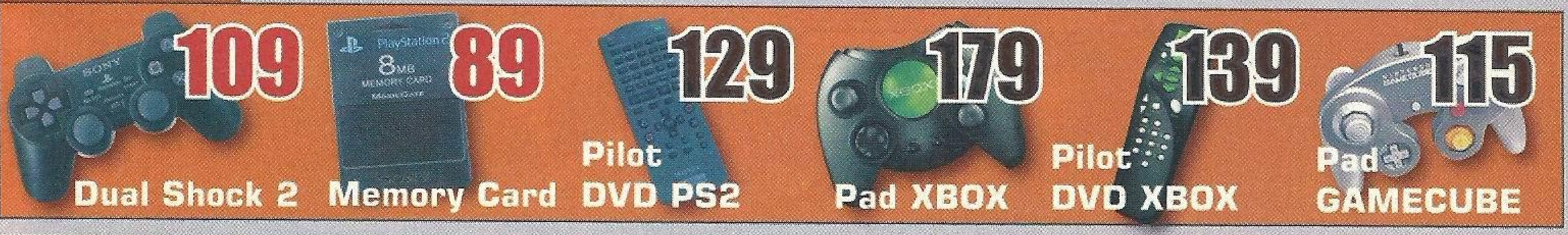
X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	185,-	139,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

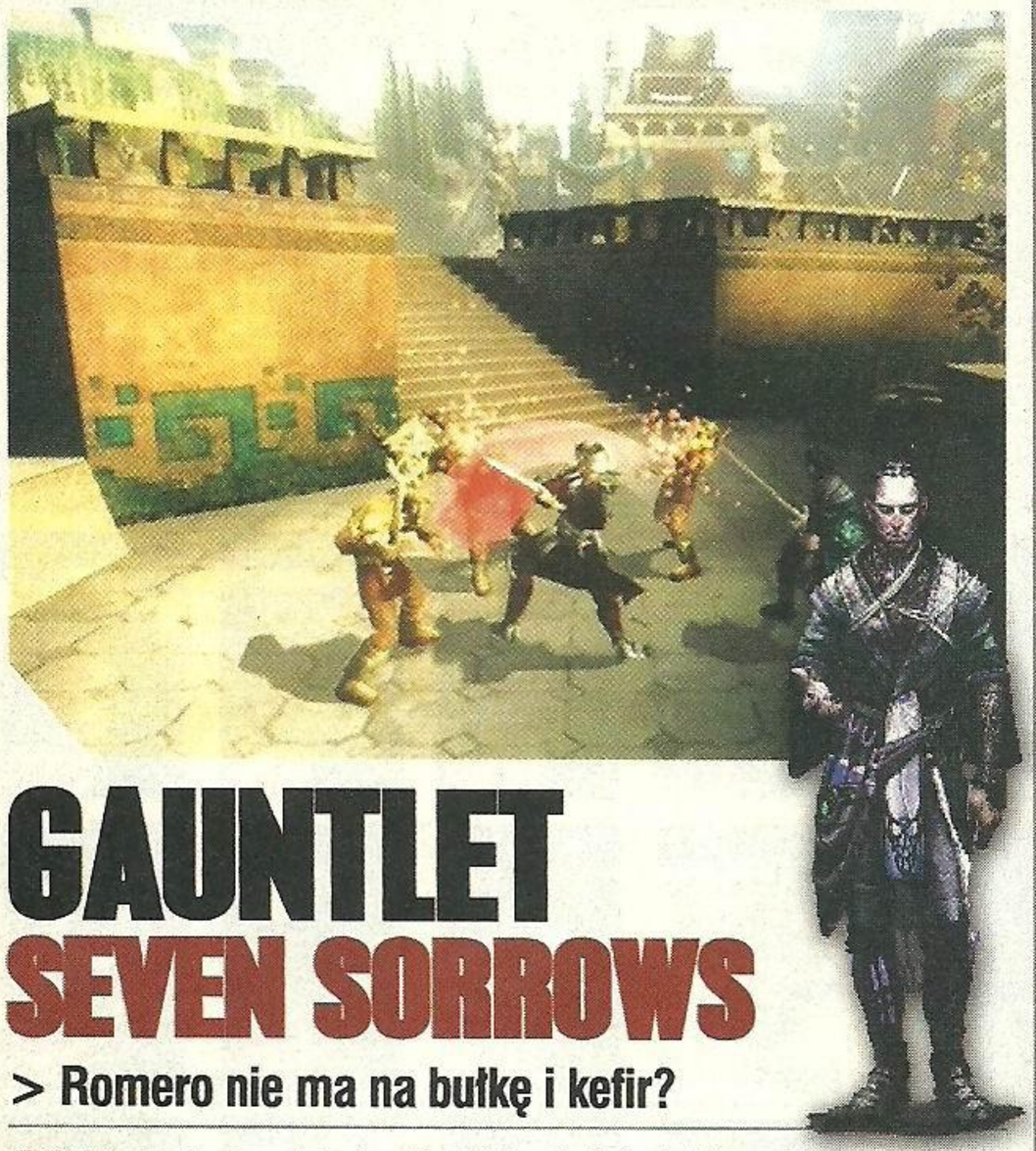
G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	189,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
PN.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria



WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN



GAUNTLET SEVEN SORROWS

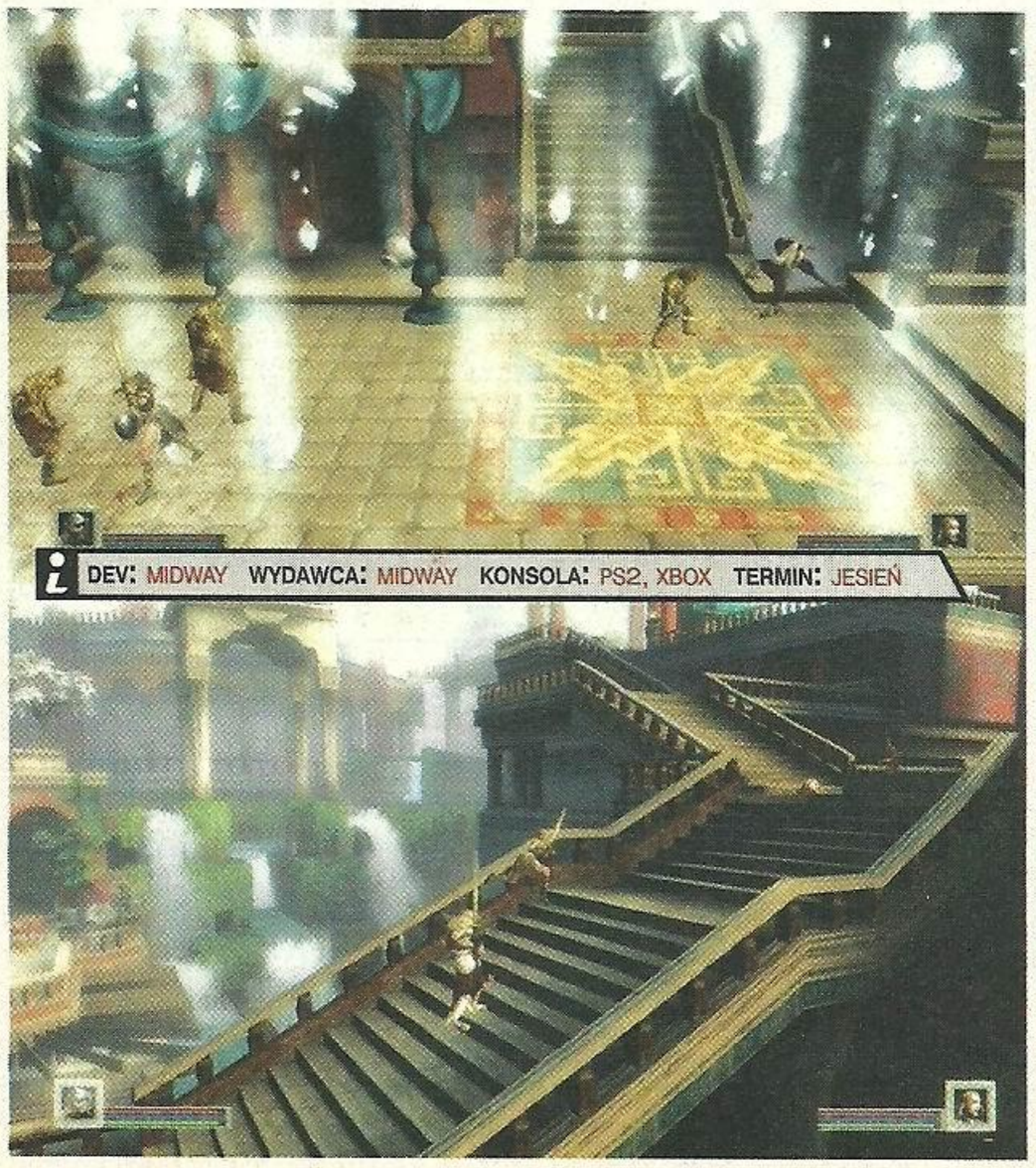
> Romero nie ma na bułkę i kefir?

John Romero, ojciec i matka takich szlagierów jak Doom, Quake ponownie bierze się do pracy. Wraz z drugim wielkim twórcą gier, Joshem Sawyerem (Baldur's Gate: Dark Alliance, Planetscape Torment), John przedstawi nam tym razem własną wizję popularnej serii hack'n'slash.

Gauntlet: Seven Sorrows to szybki i dynamiczny siekacz, zakrapiany nieodłącznym elementem pakowania statystyk, jednak krwawa jatka to nie wszystko. Romero zamknie główny wątek gry fabułą, z którą zapoznacie się w trybie Story Mode. Wybierając ten rodzaj zabawy macie pewność, że główny bohater będzie się zmieniał, co kilka poziomów. Dzięki temu zagracie wszystkimi dostępnymi klasami postaci, wśród których znajdą się same klasyki – wojownik, czarnoksiężnik, elf i krasnolud. Bohaterowie oczywiście różnić się będą wyglądem, uzbrojeniem i umiejętnościami, ale nie spodziewamy się wielkich odmienności w sposobach jakimi przebiją się przez kolejne poziomy. Inna sprawa, że tryb single-player można ukończyć samemu, a także w kooperacji z towarzyszem broni. Oprócz tego nowy Gauntlet przewiduje zabawę dla czterech wyjadaczy zalogowanych w sieci.

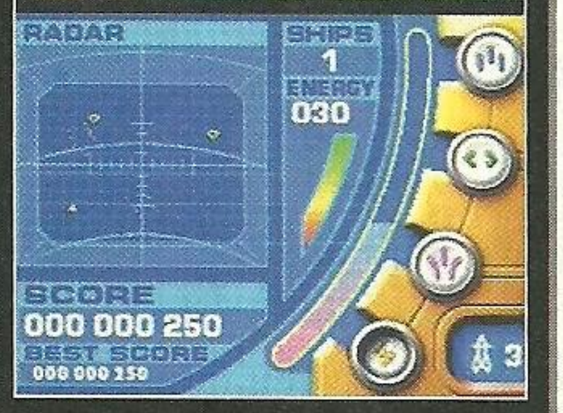
Zmiany? Są. Nie będzie już napojów, ani innych zaklęć regenerujących zdrowie - bohater odzyska życie za każdym razem, gdy powali przeciwnika na ziemię i odessie z niego część energii. Wprowadzona zostanie możliwość wymiany przedmiotów między grającymi w kooperacji w sieci dzięki systemowi mini-okienek otwierających się przy każdej transakcji. Nowością będzie również „Junction Skill System", umożliwiający graczom przeprowadzanie zespołowych akcji.

Tak czy inaczej – nawet, jeśli Gauntlet: Seven Sorrows nie powtórzy sukcesu części pierwszej i tak ma szansę stać się porządną party-mayhem game. ■ ■



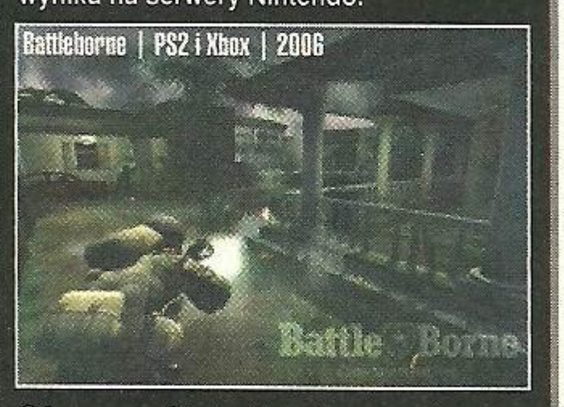
W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



Nanostray

Nanostray to reprezentant zapomnianego nurtu dwuwymiarowych strzelanin, w których pojedynczy samolocik sieje ogromne spustoszenia. Bardzo dobrze, że ten gatunek gier nie umiera, szkoda jednak, że era scrollowanych strzelanek odeszła z mainstreamu raz na zawsze. Nanostray, mimo, iż wykonany w technice 3D, oprze się na standardowych zasadach – Waszym zadaniem będzie strzelanie do wszystkiego. A do tego dziesięć sporych leveli, opcja bezprzewodowej zabawy dla dwóch graczy oraz możliwość wrzucenia wyniku na serwery Nintendo.



Sixgun (tytuł roboczy)

W 6gun wcielicie się rolę dowódcy wojskowej ekipy zawodowców (a jakżeby inaczej) o nazwie Gunslingers, która wkracza do akcji zawsze, gdy kończy się miejsce na dyplomację i pokojowe rozmowy przez telefon. Gra składa się z czterech kampanii, które rozegrają się łącznie w dwunastu środowiskach. Zgodnie ze słowami autorów, w ich grze doświadczycie wszystkiego – od wymiany ognia z małymi oddziałami, przez walkę w zwarciu, odbijanie zakładników, niszczenie budynków, aż po strzelanie z helikoptera i skoki spadochronowe!

S.C.A.R.

Squadra Corse Alfa Romeo będzie prawdopodobnie jednym z nielicznych wyścigów zawierających elementy rpg. Zamiast kupowania dodatkowych części i modyfikowania samochodów, zadaniem graczy będzie umiejętne zaliczanie postawionych przed nimi zadań. Progres w grze zależeć będzie od tego, na jakim poziomie znajdzie się fura. Gra ma pełną licencję Alfa Romeo, więc nie spodziewamy się ujrzeć w akcji samochodów innych marek.

RESI 5 i MGS4!

> Sequele hitów w drodze

Wiadomość o tym, że największe tytuły ostatnich czasów doczekają się sequeli, była kwestią czasu. Pozostawało pytanie – kiedy? Ciszę przerwał Hiroyuki Kobayashi, który podzielił się informacją, że Capcom od dłuższego czasu dłubie już przy piątej odsłonie Resident Evil. Ciężko spekulować, jaką platformę tym razem wybierze Capcom, ale po tragicznej sprzedaży RE4 na GCN (Japonia – 180 tys. przez pierwszy miesiąc, USA – 319 tys.), firma chyba ponownie pokocha się z Sony. Zasadnicze pytanie, to w jakim kierunku podąży saga. „RE4 rozpoczął nowy rozdział w serii"– mówił niegdyś Kobayashi. Spodziewamy się zatem rozwinięcia pomysłów i patentów z RE4 niż jakiegoś wydumanego prequela, czy dziwacznego side'story.
Natomiast Metal Gear Solid 4 będzie drugim (po MG: Acid) Metalem, pod którym nie podpisze się Hideo Kojima. Nowym reżyserem wydarzeń będzie Kenichiro Imaizumi, który wraz z kolejną generacją konsol pragnie rozpocząć nowy rozdział w karierze Węża. Plotki mówią też o nowej dla serii kamerze i definitywnym pożegnaniu się z widokiem tpp... To prawdę mówiąc dość niepokojące wieści – czy kultowa seria przypadkiem nie zabłądzi, kiedy Hideo zajmie się jakimiś nowymi projektami? ■ ■

TEAM 120 OSÓB

> Bungie się zbroi i ostro zasuwa przy Halo 3

Producent kultowego HALO przybiera na wadze. 65-osobowa ekipa, która wysmażyła HALO 2, właśnie rozrosła się do 120 członków, którzy spieszą już z kolejnym sequelem. „Robienie gier na kolejną generację konsol coraz bardziej przypomina pracę nad filmem – z czasem po prostu potrzebujesz większej ilości artystów, muzyków i statystów" – mówi J. Allard z Microsoftu. Przypomnijmy, że Halo było tytułem kluczowym dla ustabilizowania pozycji Xboxa na rynku. Microsoft dołoży wszelkich starań, aby Halo 3 pojawiło się tak blisko premiery kolejnej konsoli, jak to tylko możliwe. Inne plotki mówią o tym, że „małymiękki" popchnie Halo 3 do sklepów w momencie premiery PlayStation 3 – nie tylko zapewni to developerom dłuższy czas na dokończenie kodu, ale spowoduje, że choć część graczy wybierze ich system, zamiast konkurencyjnej machiny Sony. A boom na Halo jest olbrzymi, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, gdzie premiera drugiej części gry zakończyła się rekordem 2,4 miliona sprzedanych kopii już pierwszego dnia! Nie mamy zatem wątpliwości, jaki shooter będzie koniem pociągowym dla nadchodzącego wielkimi krokami następcy Xboxa. ■ ■

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98 (1 piętro)
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14 (1 piętro)
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

ROK ZAŁOŻENIA 1998
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM

PS2 SLIM! OD 499 ZŁ

OD 399 ZŁ

OD 399 ZŁ

OD 299 ZŁ

OD 319 ZŁ

89 ZŁ

159 ZŁ

89 ZŁ

25 ZŁ

149 ZŁ

80GB + 1049 ZŁ

WYMIANA
SERWIS
RATY
REGENERACJA PŁYT CD!
WYSYŁKA W 24H

NIE ŻARTUJEMY!

MAMY TAK NISKIE CENY!

SPRAWDŹ NASZE PROMOCJE I WYPRZEDAŻE

NA HASŁO: WIOSENNE POŻĄDKI NIESPODZIANKA !!!

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU

GRY JUŻ OD 30 ZETA!

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZAPRASZAMY ZAPYTAJ

JUŻ GRALIŚMY

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

> KONAMI TWORZY BLIŹNIAKA DLA GRAN TURISMO

DEV: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PS2 TERMIN: MAJ

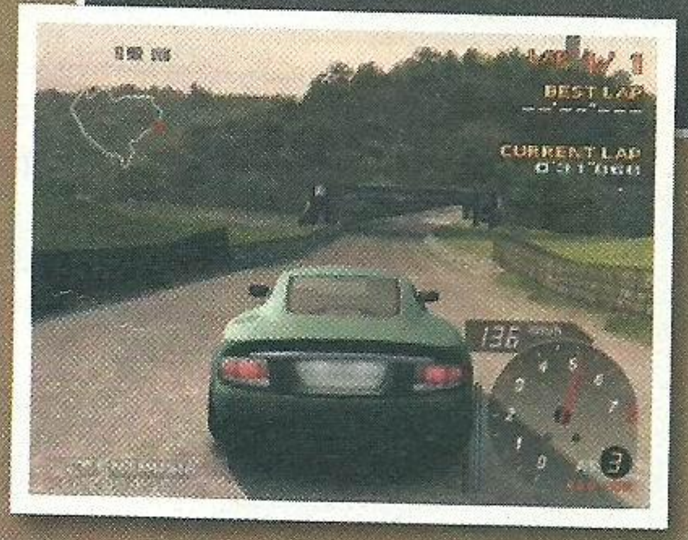
Z wczesnych zapowiedzi na temat tej gry wynikało, że będzie to dość hardcore'owy racer dla maniaków kierownicy. Coś jak Richard Burns Rally, tyle że raczej na asfalcie. Po stestowaniu demka mam na ten temat nieco odmienne zdanie.

Owszem łatwo nie jest, ale z drugiej strony nie jest też obsesyjnie trudno. Trudność prowadzenia samochodu plasuje się w tym wypadku gdzieś w okolicy Gran Turismo, ale nie wyżej, więc jest spokojnie do łyknięcia, bo z GT każdy sobie prędzej czy później poradzi. Z realizmem jest podobnie – na przykład zapowiadany na wielki wyróżnik serii wskaźnik pokazujący przeciążenie samochodu jest w zasadzie niepotrzebny, choć w pewnym stopniu ułatwia prowadzenie. A to dlatego, że dodane do niego rozchodzące się na boki strzałeczki informujące o natężeniu sił działających na samochód. Dzięki temu można się zorientować, czy nasza reakcja powinna być bardzo, czy może nieco mniej zdecydowana. Ale to w zasadzie cała jego „rewolucyjna" przydatność, która na dokładkę kończy się, gdy już jako tako opanujemy prowadzenie samochodów. Więc tak: realizm jest, ale nie przeszkadza dobrze się bawić, wyzwanie też jest, ale bez przesady – nikt sobie przy Enthusia Professional Racing nie będzie wypruwał żył z wysiłku.

Co w takim razie może skusić graczy do wysupłania oszczędności i kupienia racera Konami, gdy już pojawi się na rynku? Prawdę mówiąc na początku zapoznawanie się z demem nic takiego nie wpadło mi w oko. GT4 bije tę entuzjastyczną pozycję pod każdym niemal względem. Wyróżnik w postaci wskaźnika przeciążenia okazał się w pewnym stopniu iluzją, choć niewątpliwe na pudełku wyglądał będzie na nie lada rewolucję. No i na dokładkę GT4 też takowy wskaźnik ma, tyle że mniej wyeksponowany. Grafika też Gran Turismo podskoczyć nie może, choć nie da się też o niej powiedzieć, że jest brzydka. Jest ładna, ale nie AŻ tak. Choć w kilku miejscach przyjemnie zaskakuje. Jak choćby na trasach miejskich. Ale już modele samochodów z pewnością jakością wykonania nikogo nie powalą.

Większość podstawowych wyróżników już obadane, a jakiś wielkich zalet nie widać. Czepiłem się więc szczegółów i tam wreszcie znalazłem coś fajnego – po każdym wyścigu na ekranie pojawia się mapka, na której symbolami zaznaczone są miejsca ważniejszych wydarzeń. Na przykład wyprzedzenie przeciwnika, mocne hamowanie, walnięcie w bandę czy inną przeszkodę i tak dalej. Tylko do czego to się niby może przydać? Nie bardzo mam pomysł – niby można analizować, że, na przykład, podczas pięciu okrążeń aż trzy razy wypadliśmy z trasy na tym samym zakręcie, ale jak znam życie to te trzy razy u średnio wykwalifikowanego kierowcy zdarzyły się na trzech pierwszych okrążeniach – potem się człowiek przecież uczy, nie?

Bardziej zachęcająco brzmi kariera zbudowana na zasadzie rankingu, w którym wraz ze zwycięstwami pniemy się coraz wyżej. A będzie się po czym piąć – ranking liczy sobie ni mniej, ni więcej, a tysiąc miejsc, a zaczniemy z samego dołu. Po drodze zdobędziemy nowe samochody itp., ale dla mnie największym magnesem jest właśnie samo wspinanie się po jakiejś drabince. Jest wymierne, daje pewne pojęcie o tym jak dobrze lub źle nam idzie, a przy okazji dodaje trochę więcej poczucia rywalizacji niż na przykład procentowy wskaźnik przejścia gry w GT4. Tak, kariera może być właśnie tym, co przyciągnie graczy do Enthusia Professional Racing.



Ale znajdzie się tu także jeszcze jedna ciekawa rzecz – tak zwane Driving Revolution, które na pierwszy rzut oka przypomina szkołę jazdy z GT4 połączoną z serią gier Konami z DD i R w tytule. Na 18 trasach czekają na nas 72 zadania polegające na jak najdokładniejszym utrafieniu w bramkę, która tak naprawdę nie jest obiektem istniejącym fizycznie, a tylko pokazuje którędy należy przejechać. Jak na razie brzmi prosto, ale dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że w każdej bramce porusza się pozioma linia wyznaczająca, jak dobrze przez nią przejechaliśmy. Działa to na zasadzie właśnie DDR'a – można trafić świetnie lub słabo, a wszystko zależy od prędkości z jaką przez bramkę przejechaliśmy, zaś im bliżej środka usadowi się wspomniana pionowa linia tym lepiej nam to poszło. Oprócz tego bramki informują nas manewrach, jakich powinniśmy dokonać, żeby dobrze wypaść na następnej z nich. Na przykład, żeby zahamować, albo przyspieszyć, albo użyć ręcznego. I nieważne, że z opisu nie wygląda to na specjalnie fajną opcję – liczy się to, że wciąga podczas grania i jak dla mnie jest o i wiele fajniejsze niż bawienie się strzałeczkami w rytm muzyki.

Mimo wszystko wychodzi na to, że Enthusia Professional Racing załapie się dość wysoko w rankingach gier wyścigowych. Znajdziecie tu mnóstwo licencjonowanych samochodów, poczynając od tych najzwyklejszych, poprzez terenówki, wózki sportowe i rajdowe, a na bolidach kończąc. Dla każdego typu bryczek znajdą się też odpowiednie trasy, a model jazdy każdego z nich jest dość dobrze dopracowany, a w wypadku samochodów rajdowych wydał mi się fajniejszy niż w GT4. Jedyną większą wadą wydaje mi się lekki brak dynamiki i uczucia prędkości, ale taki już chyba jest urok bardziej realistycznych wyścigów. **Marcellus** ■ ■

Lista producentów będzie całkiem spora – licencjonowanych fur na pewno nie zabraknie. Ładny ten Vanquish, co?

GAMEBOY ADVANCE GAMECUBE PLAYSTATION2 XBOX

KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS

www.madgames.pl

dAJEMY za DaRMO

DLA NASZYCH KLIENTÓW KONSOLE W PREZENCIE!

WYSTARCZY ZROBIĆ DOWOLNY ZAKUP ZA MINIMUM 150 ZŁ, ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU NAGRÓD

Szczegóły i zasady konkursu na stronie www

1 nagroda

2 nagroda

3 nagroda

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

...i tak nieMOŻLIWIE tani!!

>WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ

>TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ

>DOSTAWA W 24H

>CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!

>REGENERACJA CD

XBOX od 449 zł

GCN od 319 zł

GBA od 200 zł

PS2 od 399 zł

mad games

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

AL.NIEPODLEGŁOŚĆI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX **(022) 498 99 93, 825 54 40** / KOM. **503 624 692**

budynek klubu **ZIELONA GĘS** / metro **POLE MOKOTOWSKIE / CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14**

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

> Nieśmiały krok w nowym kierunku

Ed Boon ceni sobie różnorodność ciosów, dlatego w Shaolin Monks znajdziecie taki system walki, który umożliwi wyegzekwowanie ogromnej ilości ciosów i kilku fajnych stylów. Koniec z predefiniowanymi kombinacjami, których uczyliśmy się na pamięć całymi godzinami. Większość ciosów w Shaolin Monks można będzie bez problemu łączyć w juggle i chainy, co na pewno podniesie widowiskowość pojedynków.

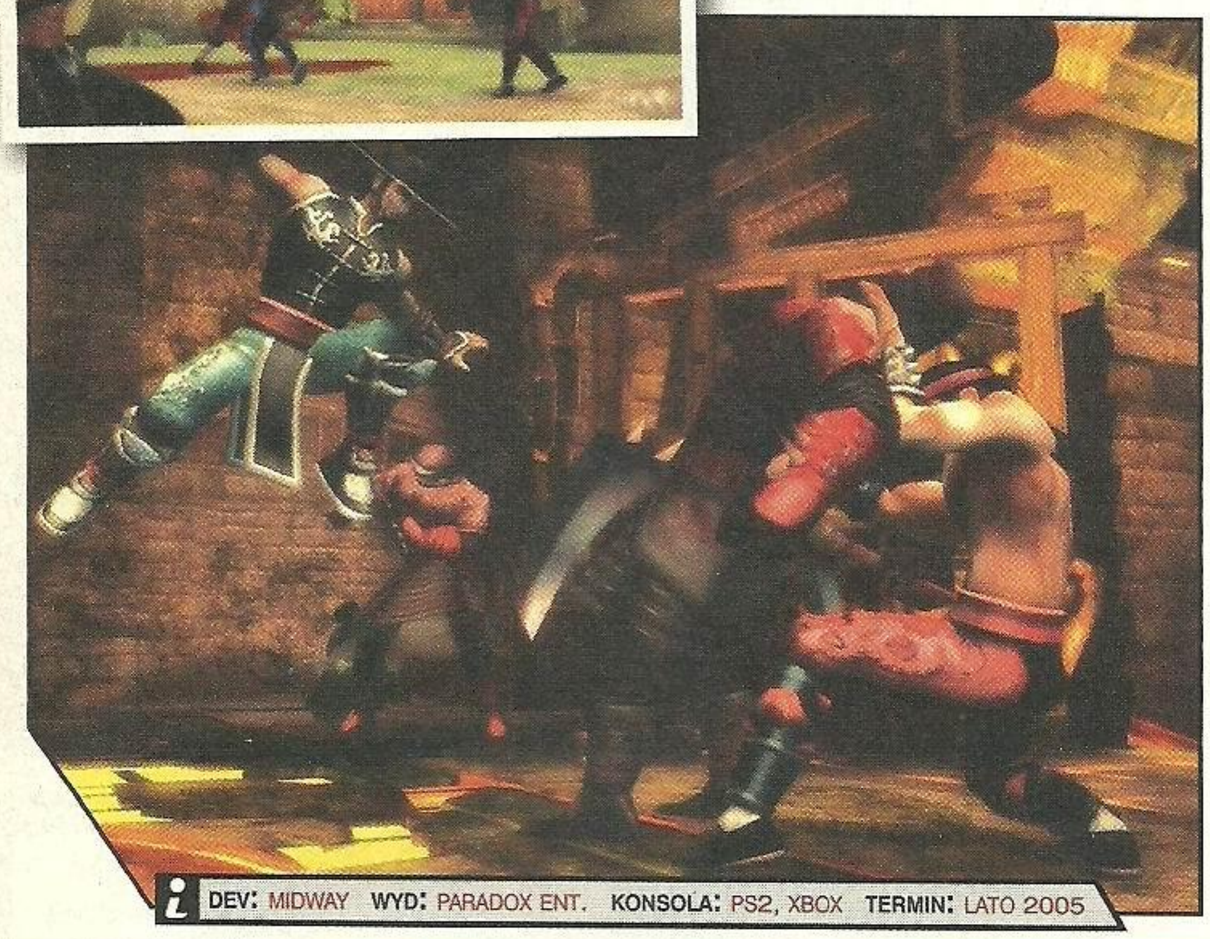
Aby nie mieszać zbytnio w wizerunku serii, autorzy powracają do znanych na świat cały, megabrutalnych fatalities. Przebijając się przez grę i tłukąc legiony przeciwników ładować będziecie specjalny wskaźnik energii. Kiedy ten osiągnie apogeum, wojownik bez problemu przystąpi do widowiskowego wyrywania serca, łamania nóg i usuwania płuc przez gardło oponenta. Aby jednak nie było zbyt łatwo, fatality poprzedzone zostanie szybką minigrą, której pomyślne ukończenie zaowocuje widowiskowym zabójstwem. To zakłada również takie atrakcje, jak zrzucanie przeciwników na kolce i wpychanie ich w mielące urządzenia. Mniam.

Akcja Shaolin Monks ma miejsce podczas wydarzeń z Mortal Kombat 2. Niektórym z Was na pewno zakręci się w oku łezka, gdy przemierzając Outworld natkniecie się na kultowe lokacje (basen wypełniony kwasem w tle?). Wytchnienie od masakry zapewnią proste zagadki, do rozwiązania których bardziej potrzebne będą sprawne paluchy, niż zdrowy rozsądek. Ach prawda, przygotujcie się na pojedynki z legendarnymi bossami, których szeregi zasilą takie sławy jak Goro i Motaro.

Posiadacze NA mogą jednak mówić o pechu, gdyż nie znajdzą w MK:SM obsługi sieci. Mimo to fajnie będzie sprawdzić w akcji odświeżonego Mortala i wyrwać jakiś kręgosłup. ■ ■

Zmiany. Ed Boon domaga się powiewu świeżości w najbardziej rozpoznawalnej serii mordobić, jaka kiedykolwiek pojawiła się na rynku gier. Shaolin Monks podąży zatem ścieżką nieco odmienną od tej, którą obrały Deadly Alliance i Deception. Mimo to fundamenty gry pozostaną niezmienne, a Mortal pozostanie Mortalem, czyli nadal ociekał będzie krwią, walił potężnymi specjałami i cieszył oczy znaną brygadą wojowników, wśród których nie zabraknie Johnny'ego Cage'a, Kitany, Raidena, Baraki, Sub-Zero i Scorpiona.

Shaolin Monks to chodzone mordobicie 3D, gdzie Liu Kang i Kung Lao przemierzają wyznaczone odgórnie ścieżki masakrując pojawiających się znikąd (i zewsząd) oponentów. Gra zapowiada się maksymalnie liniowo, więc małe są szanse na jakiekolwiek rozwidlenia i odskocznie od z góry narzuconej drogi. Pomysłem, który całkiem nieźle powinien sprawdzić się w przypadku nowego Mortala, na pewno będzie tryb kooperacji dla dwóch graczy.



DEV: MIDWAY WYD: PARADOX ENT. KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO 2005

SPY vs. SPY

> Czy w końcu dojdzie do pojednania?

Dwóch szpiegów, biały i czarny, od dwudziestu lat bezskutecznie próbuje się wzajemnie wytłuc. W zamierzchłej przeszłości sprawa wyglądała naprawdę intrygująco – dwóch graczy siadało przed archaicznym, 8-bitowym komputerem, ekran dzielił się na pół, a zadaniem każdego z nich było umiejętne rozrzucanie pułapek i uniemożliwienie przeciwnikowi szybszego ukończenia gry.

Długonose szpiony dosłownie prześcigały się w pomysłach na osłabienie przeciwnika – wycinali i maskowali dziury w podłogach, podłączali klamki pod wysokie napięcie, mocowali ciężkie przedmioty nad lekko uchylonymi drzwiami – niezły był ubaw te dwie dekady temu. A dziś?

Dziś, firma Vicious Cycle doszła do wniosku, że pora wygrzebać spod kamienia stary pomysł i ubrać w nowe szaty. Najnowsze wcielenie Spy vs. Spy to nic innego jak trójwymiarowa zręcznościówka z mnóstwem skakania po platformach, średnio rozbudowanym trybem dla samotnego gracza i pomysłowym multiplayerem obsługującym tym razem nie dwie, a cztery osoby na jednym ekranie. To oczywiste, że siłą nowego Spy vs. Spy będzie rozgrywka dla kilku osób i dlatego to właśnie multiplayerowi należy przyjrzeć się z bliska.

Ważną rolę w nowej opowieści o szpiegach odegrają boty, a przysiadając samotnie do multiplayera ustawicie ich nawet trzech. Każdy ze szpiegów ma własną bazę startową, gdzie zakupi bronie i pułapki. Te sprytne miejscówki zapewniają postaciom leczenie i upgrade'y do aktualnie posiadanych sprzętów, a przy pomocy obronnych laserów przegonią wszystkich nieproszonych gości.

Cel zabawy? Na czterech planszach rozrzucone zostały sejfy wraz z cenną zawartością. Wygra agent, która dopcha się do wszystkich. Łupy nie będą oczywiście przypisane postaciom dożywotnio – jeśli potraktujecie uciekającego szpiega wybuchową niespodzianką, skarb wypadnie mu z kieszeni.

Nowi szpiedzy wylegitymują się nielichym arsenałem broni – karabiny maszynowe, bazooki i bejsbolowe pały to zaledwie część atrakcji. Resztę stanowią pułapki, w tym wiadra z kwasem umieszczane na nad drzwiami, kable wysokiego napięcia podpinane pod klamki, pianino spadające z góry przez celowo uszkodzony sufit i tym podobne. Co ciekawe, gra (przynajmniej w USA) ukaże się w cenie niecałych 20 dolarów, a na dokładkę bez problemu obsłuży też tryb online. Hitem raczej nie będzie, ale sprawdzimy ją chętnie. ■ ■

DEV: VICIOUS CYCLE WYD: TDK MEDIACTIVE KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LISTOPAD

newsflash

LOBO UMARŁ I NIE ŻYJE
Fani bohaterów ze świata DC Comics nie będą zachwyceni. Gra Lobo, opowiadająca o jednym z najbardziej brutalnych, bezkompromisowych i wyszczekanych łowców nagród została wycofany z listy wydawniczej Kemco. Szkoda, Punisher mógłby za Lobo kije golfowe nosić.

SQUARE-ENIX SPUCHNIE?
Powodów do zadowolenia nie brakuje japońskiemu wydawcy najbardziej rozpoznawalnych gier rpg na świecie. Już niebawem przychody ze sprzedaży gier poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni sięgną blisko pięćdziesięciu procent łącznego dochodu firmy, w związku z czym Yoichi Wada (boss) planuje pewne posunięcia. Przede wszystkim zamierza zlikwidować opóźnienia w wydawaniu gier w Europie i USA, a także... Wciągnąć w struktury Square-Enix nowe firmy developerskie. Czyżby Level-5 i tri-Ace niebawem zmieniły właściciela?

BRUTALNY WŁÓCZĘGA
Fist of the North Star to jedno z najbardziej krwistych anime ostatnich lat. Opowieść o prostym włóczędze, który wbija swe paluchy w ciała ludzi i sprawia, że eksplodują w fontannie jelit, zdobyła masę fanów nie tylko w Japonii, ale także w USA. Sammy Studios dostrzegło „problem" i już zapowiedziało grę pod tym samym tytułem. Ken, bo tak ma na imię główny bohater gry, zaatakuje PS2, PSP oraz NDS.

KONIEC PSX'A?
Przykra wiadomość dla fanów hybrydy PlayStation 2 z twardym dyskiem i nagrywarką DVD. Zgodnie z oświadczeniem Sony, dwa aktualnie produkowane modele PSX'a, a więc DESR-7500 oraz DESR-5500 znikną z półek sklepowych wraz z ostatnim wyprzedanym egzemplarzem. Tak to bywa, gdy okazuje się, że coś do wszystkiego, jest do niczego... Aha, być może Sony z czasem zaproponuje tańsze i nieco odchudzone modele PSX'ów o numerach DESR-7000 i DESR-5000.

GO AHEAD, MAKE MY DAY
Warner Bros. Interactive pragnie tchnąć w przyszłą generację konsol odrobinę klasyki. Firma zapowiedziała grę opowiadającą o walce z przestępczością prowadzonej przez twardego i zachrypniętego gliniarza z magnum za pasem znanego jako Harry Callahan. Co ważne – za nadzorowanie projektu i wizerunek postaci weźmie się sam Clint Eastwood. Zresztą, któż inny mógłby to zrobić lepiej?

FAHRENHEIT ZMIENIŁ WYDAWCĘ
O tej grze ciężko zapomnieć, gdyż non stop coś się wokół niej dzieje. Ostatnią oficjalną wiadomością był fakt, iż Vivendi zrzekło się praw do wydania jej na terenie USA. Nowym wydawcą Fahrenheit została firma Atari, a sama gra zmieniła przy okazji tytuł na Indigo Prophecy.

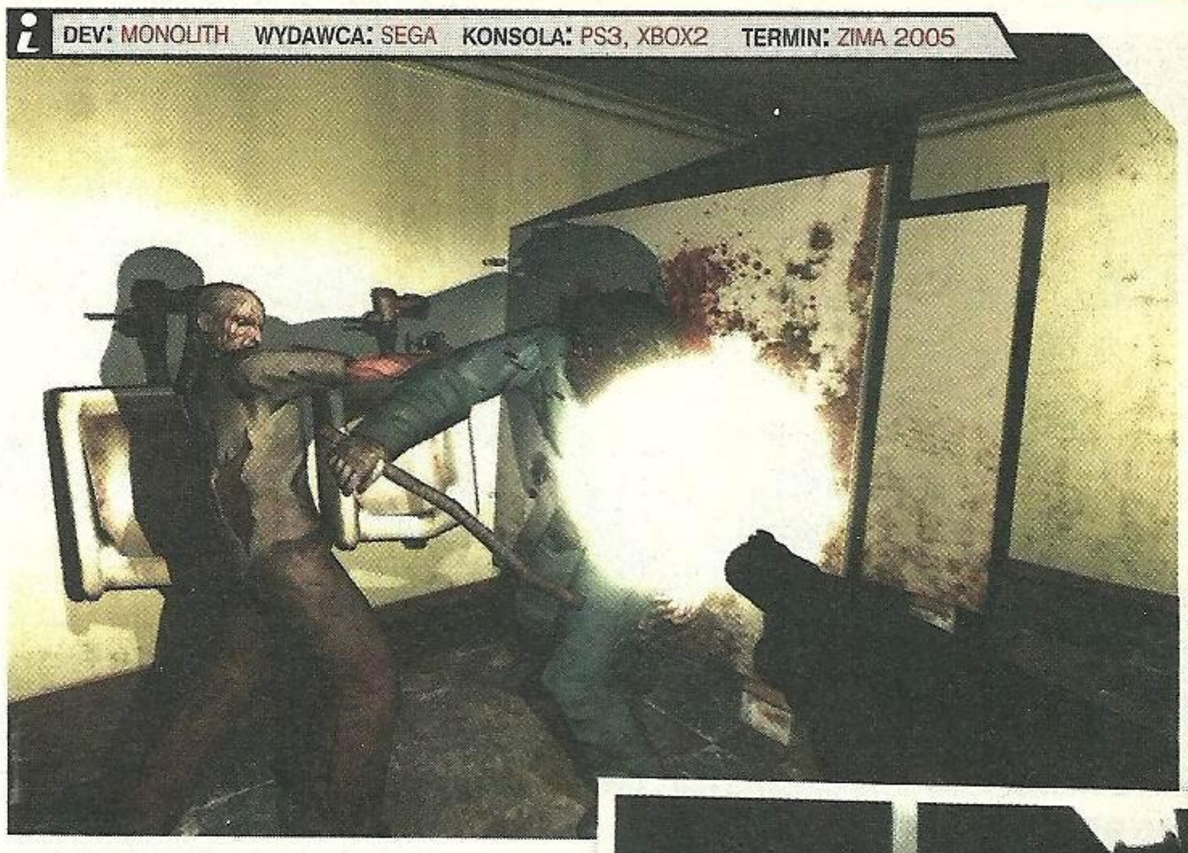
MIDWAY PŁAWI SIĘ W KASIE
Wierzcie lub nie, ale takie gry, jak Mortal Kombat: Deception, Midway Arcade Treasures i NBA Ballers sprzedały się w budzącym szacunek nakładzie przekraczającym milion sztuk każda. Przy tak dobrej koniunkturze, firma planuje w 2005 roku ekspansję na rynek gier PC i oprogramowania dla najmłodszych. Ponadto, Midway zakupiło już silnik Unreal Engine 3.0 i zamierza oprzeć na nim dwa tytuły na blaszaka i jeden na konsole nowej generacji. Firma mocno wierzy w PSP i tej konsolce także poświęci mnóstwo uwagi w tym roku.

Monolith Productions to cichy tytan wydawniczo-produkcyjny. Oprócz Condemned, panowie w zaciszu swego studia dłubią także nad innym wielkim tytułem o nazwie Matrix Online. Patrząc na ich dorobek, ta gra nie może się nie udać.

CONDEMNED

> Next geny „potępione" przez Segę i Monolith

DEV: MONOLITH **WYDAWCA:** SEGA **KONSOLA:** PS3, XBOX2 **TERMIN:** ZIMA 2005



Condemned to mrożąca krew w żyłach opowieść o strachu, lękach i obłąkanych ludziach. Mimo iż akcja gry ukazana zostanie z oczu bohatera dzierżącego dwururkę, producent (firma Monolith) określa swe dzieło, jako pierwszy na rynku first person thriller. Developerzy pragną, aby strzelaniny i pościgi za seryjnymi mordercami stanowiły jedynie tło dla strachu i nerwowych dreszczy u grających.

Co dziwne, tytuł ten nie pojawi się już na żadnej z aktualnie panujących konsol, gdyż wspólną decyzją developera i wydawcy (Sega), powstaje wyłącznie pod kątem maszyn nowej generacji. Wraz z Condemned, do akcji wkroczy także najnowsza wersja popularnego silnika liczącego fizykę – Havok 3.0, co zapowiada ogromne zniszczenia i mnóstwo interaktywnych elementów do roztrzaskania.

Rolę głównego bohatera Condemned weźmie na siebie Ethan Thomas – agent FBI, którego zadaniem jest tropienie i likwidowanie obłąkanych morderców znajdujących się na wolności. Ethan jest członkiem jednostki SCU (Serial Crimes Unit), specjalizującej się w oczyszczaniu najciemniejszych zakamarków miasta z szalonych seryjnych morderców. Niejednokrotnie Thomas wyrusza na misję pozbawiony jakiegokolwiek ekwipunku, a jedyne, na czym może wówczas polegać, to wolnostojące przedmioty (krzesła, stoły, wyrwane kawałki rur), które nieraz posłużą mu za broń.

Starcia w Condemned oprą się w dużej mierze na walce wręcz, w mniejszym natomiast stopniu skupiać się będą na sianiu ołowiem. Sega obiecuje, iż taki zabieg w połączeniu z możliwościami, jakie zaoferują najnowsze konsole, powinien uczynić ich tytuł „przerażająco realistycznym" thrillerem. Swoją drogą, ekipa Monolith dość często udowadnia, że potrafi robić dobre gry. Takie shootery, jak No One Lives Forever, Tron 2.0, a także nadchodzący F.E.A.R. nie dorobiły się ogromnego rozgłosu i poparcia graczy bez przyczyny.

W wypowiedziach przedstawicieli Segi czuć, że Condemned jest dla nich grą ważną. „Przywiązujemy ogromną uwagę do filmowej atmosfery tego tytułu, chcemy, aby gracze mieli wrażenie uczestniczenia w prawdziwym, psychologicznym dreszczowcu. Podobne zabiegi nie były możliwe na maszynach starszej generacji" – mówi Scott A. Steinberg, programista błękitnych – „skok technologiczny w konsolach nowej generacji, pozwoli nam na wykreowanie fotorealistycznych, niepokojących lokacji, świetnej fizyki, zaawansowanej inteligencji i naprawdę dobrego systemu walki".

W kwestii oprawy graficznej, inspiracje twórców widoczne są już na pierwszy rzut oka. Condamned używa identycznego cieniowania i bump-mapowania tekstur, jak klimatyczny Riddick, Doom 3, czy Half-Life 2. Autorzy dumni są zwłaszcza z krwi tryskającej z ran, urywanych części ciała oraz dwudziestu rodzajów broni, którymi można siać spustoszenie. Premiera gry spodziewana jest na zimę 2005 roku. Zgodnie ze spekulacjami, do tego czasu powinien być już gotowy następca miłościwie nam panującego Xboxa. Oczywiście spodziewamy się również zapowiedzi Condemned na PlayStation 3, prawdopodobnie tak szybko, jak tylko ogłoszona zostanie oficjalna specyfikacja techniczna urządzenia. „Ten tytuł godnie wprowadzi Segę w świat gier nowych generacji" – dodał na zakończenie prezentacji Condemned Simon Jeffery, szef Sega of America. ■■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

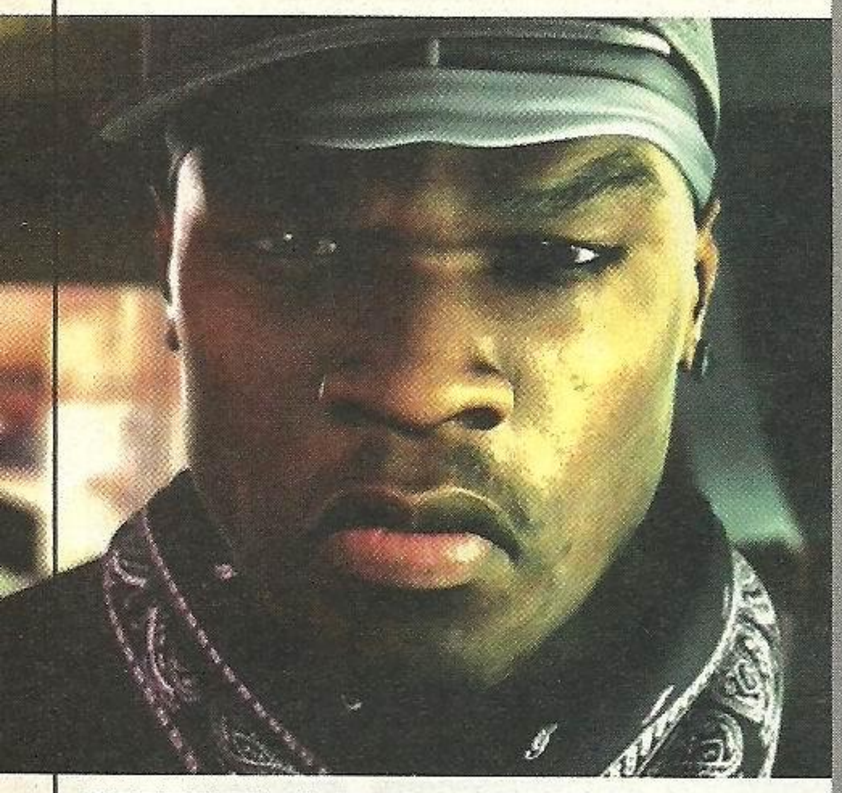
GAME BOY od 199 PLN

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

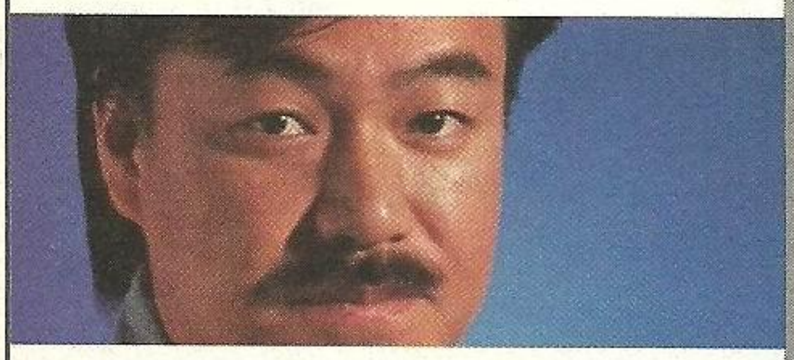
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11[00]-19[00], TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10[00]-15[00] BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h



KULOODPORNY

> 50 Cent ma własną grę

Snoop Dogg nie jest jedynym czarnoskórym raperem, który atakuje konsole jako bohater gry. Po dogadaniu się z Vivendi Universal także 50 Cent osadzony zostanie w realiach cyfrowego podziemia Nowego Jorku, gdzie przemoc i narkotyki mówią czarnym braciom dzień dobry i dobranoc. W Bulletproof 50 Cent wcieli się w rolę twardego oprycha wciągniętego w środek międzynarodowego spisku. Ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy będzie to postać pozytywna czy negatywna. 50 Cent to zwyczajny hazardzista, który budzi się pewnego dnia zagrzebany po uszy w kłopotach. Wnerwiony i uzbrojony w spluwę wyruszy na krwawą pielgrzymkę, a lista jego celów obejmie blisko pięćdziesiąt przestępczych rodzin. 50 Cent podobno ostro zaangażował się w projekt – pełno go podczas sesji zdjęciowych i motion-capture, a także przy nagrywaniu głosu, projektowaniu postaci oraz układaniu scenariusza wraz z Terrencem Winterem, scenarzystą kilku odcinków serialu *Rodzina Soprano*. A swoją drogą, ciekawe, co się stało z zapowiadanymi grami z Eminemem w roli głównej?



IMPERIUM KONTRATAKUJE

> Sakaguchi, Okamoto i Mizuguchi pracują nad grami dla Xboxa 2

Na początku marca 2005 Microsoftowi udało się nakłonić do współpracy trzech najlepszych japońskich producentów gier, którzy mogą znacząco wpłynąć na przyszłość Xboxa 2 w Japonii. Na pierwszy ogień idzie Hironobu „Ojciec Final Fantasy" Sakaguchi, który potwierdził, iż jego studio Mistwalker przygotowuje dwie gry rpg, których tytuły pozostają straszliwą tajemnicą. O ile jednak plany Sakaguchiego nie wiążą się ściśle z jedną platformą i oprócz Microsoftu zamierza czynnie wspierać również inne systemy, tak Yoshiki Okamoto (ex-Capcom, a obecny szef Game Republic) i Tetsuya Mizuguchi (obecnie szef Q Entertainment, wcześniej twórca między innymi Reza i Sega GT) wzięli się za pisanie gier wyłącznie pod nowego Xboxa. „Doświadczenie i talent tak wielkich twórców momentalnie przyciągnie większą ilość graczy" – mówi Peter Moore, szef do spraw marketingu w Microsoft. „Xbox 2 to maszyna, która zamieni moje wizje w rzeczywistość" – dodaje Okamoto-san, który do tej pory pracował przy seriach Street Fighter i Resident Evil. Z nazwiskami takiego kalibru następca Xboxa może spać spokojnie, gdyż gwarantują zarówno szybką jatkę dla niedzielnych graczy, jak i niszowe gry dla hardcore'owców.

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Rengoku

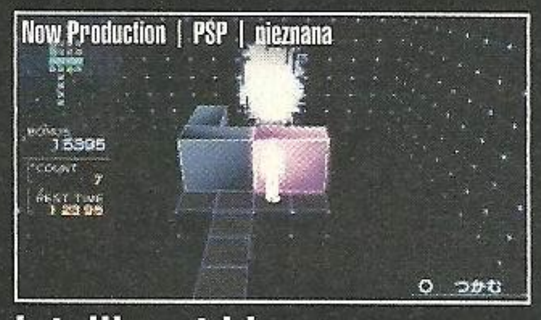
W Rengoku wcielimy się w rolę robota, który trafia do cyberpiekła. Zadaniem blaszanego koleżki będzie przeprawa przez Wieżę Oczyszczenia i poznanie odpowiedzi na egzystencjonalne pytania. Komuś jednak bardzo zależy na tym, aby bohater do celu nie dotarł i wystawia bogaty asortyment bojowej maszynerii. Autorzy obiecują osiem obszernych poziomów, a także mnóstwo broni i umiejętności, które w trakcie gry ulegną bogatej rozbudowie.

Bleach

Oto dobry przykład, jak za pomocą trójwymiarowego mordobicia opowiedzieć historię młodego studenta Ichigo Kurasaki, który odkrywa w sobie niepokojące moce. Okazuje się, że obok świata jaki znamy, istnieje wymiar duchów. W krótkim czasie nasz bohater łączy swe siły z Rukią – bogiem śmierci, po czym wyrusza na poszukiwanie upadłych dusz. Proste combosy i ładna, cel-shadowana grafika na pewno skłonią do Bleach sporą ilość graczy.

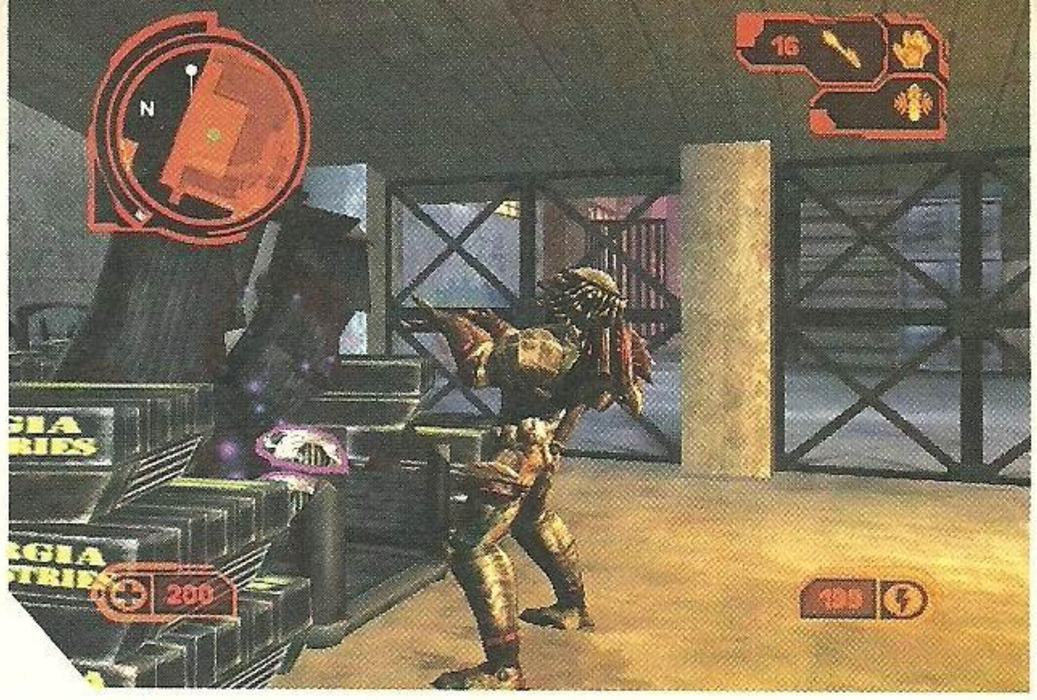
Pursuit Force

Pursuit Force to łącznie 250 mil kwadratowych, które zjeżdzimy w pogoni za kryminalistami. Zasiadając za kierownicą radiowozu, gracze wcielą się w rolę policjanta tropiącego samochodowe gangi na terenie fikcyjnego stanu USA. Opracowanie gry bierze na siebie Bigbig Studios, odłam Codemasters. Podczas trzydziestu misji czekają Was nie tylko samochodowe pościgi, ale również walki na szosach i widok bohatera uwieszonego na wrogim pojeździe.



Intelligent License

Intelligent License to graficzne puzzle, które w jak najszybszym czasie należy poskładać w całość przy jak najmniejszej ingerencji z naszej strony. Prosta w założeniach gra ma za zadanie ocenić Wasz iloraz inteligencji, więc im szybciej uporacie się z zadaniami, tym lepiej. Obsługa gry będzie banalnie prosta – za przemieszczanie i obracanie klocków odpowiadał będzie wyłącznie cyfrowy krzyżak i przycisk z kółkiem. Pamiętacie Intelligent Qube? Puzzle, m'kay?



PREDATOR CONCRETE JUNGLE

> Sezon łowiecki uważam za otwarty...

Planowany na listopad zeszłego roku tytuł, z bliżej nieokreślonych powodów przełożono ostatecznie na kwiecień 2005. W sprawie powodów opóźnień autorzy milczą, chętnie jednak dzielą się informacjami na temat arsenału, w jaki wyposażyli tytułowego rzeźnika oraz trybu stealth, w którym wykańczał będzie kolejne ofiary. Przypomnijmy, iż akcja gry rozpoczyna się w latach trzydziestych, kiedy uganiający się za mafią Predator wpada w pułapkę, a cały jego ekwipunek zostaje zrabowany. Poniżony i skazany na stuletnie wygnanie rzeźnik powraca jednak na Ziemię, aby przemówić do rozsądku przestępczej familii. Tyle, jeśli idzie o rys fabularny.

Predator: Concrete Jungle wypuści naszego ulubionego mordercę na teren ogromnej metropolii, aby załatwił niedokończone interesy. Bardzo przydatny w tym wszystkim okaże się optyczny kamuflaż, po nałożeniu którego bestia stanie się niewidoczna. Zabawa polega jednak głównie na bezlitosnym patroszeniu członków mafii i w tej kwestii Predator ma spore pole do popisu.

Uzbrojonych drabów można wykańczać z dużej odległości, ale ciekawiej będzie zaopiekować się nimi z bliska. Aha, bycie niewidzialnym wojownikiem nie oznacza, że grę można przebiec w kilka godzin bez najmniejszych konsekwencji. Wystrzelenie pocisku, zbyt mała odległość od wroga, czy głośne zachowanie natychmiast zaalarmuje kogo trzeba i Predator znajdzie się pod gęstym ostrzałem. Z drugiej strony, niewidzialność pozwala na finezję – można niezauważenie prześlizgnąć się po suficie i spaść na przeciwnika nabijając go przy okazji na ogromną włócznię.

Arsenał broni został niemal żywcem skopiowany z filmowego prekursora, w związku z czym Predator zaatakuje podwójnymi ostrzami wysuwanymi z nadgarstków, podwójną dzidą, tnącym dyskiem, karabinem laserowym umieszczonym na ramieniu, a także kilkoma niewidzianymi na dotychczas urządzeniami. Ludzie nie będą jednak na tyle łatwymi przeciwnikami, na ile wynikało to z filmów. Przypomnijmy, iż od blisko stu lat doskonale znają ekwipunek Predatora, dzięki czemu łatwiej mogą się bronić. Ot, choćby dosiadając ciężkich, stalowych mechów.

Mimo, iż jest to kolejny tytuł oparty na filmowej licencji, Predator: Concrete Jungle wygląda ślicznie i może okazać się miłą kwietniową niespodzianką. Szczególnie dla nabitych na włócznie mafiozów. ■ ■

Pierwszy Dead to Rights ukazał się zarówno na konsoli Xbox, jak i PlayStation 2. Poza oczywistymi różnicami w wyglądzie obu gier, wersja na Xboxa była zdecydowanie trudniejsza. Tym razem autorzy planują identyczny poziom trudności dla obu edycji Hell to Pay, tak, aby nikt nie czuł się pokrzywdzony.

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY

> Jack Slate nie powiedział jeszcze ostatniego słowa

Mija trzeci rok, odkąd Namco pokazało światu grę Dead to Rights i jej głównego bohatera Jacka Slate'a – gliniarza z zamontowanym w ramieniu chipem i licencją na zabijanie w kieszeni. Gra stanowiła udany mix strzelanki tpp z mordobiciem. Najwyższa więc pora na sequel, który zgodnie z oczekiwaniami uderzy już w połowie kwietnia.

Bez obaw – nie będzie to jeszcze jeden z tych sequeli, które pchają serie w nowym kierunku. O nie. Dead to Rights 2: Hell to Pay nadal rządzi się zasadą „rozwal wszystko, co nie zdążyło uciec", tym razem jednak Namco ułatwi nieco model celowania, dosypując w zamian więcej przeciwników. Zapowiada się zatem, iż balans między akcją, a wysokim stopniem trudności zostanie utrzymany na odpowiednim poziomie.

Przydatną nowością na pewno okaże się system autocelowania, dzięki któremu namierzanie przeciwników być może nie będzie tak trudne i irytujące, jak w przeszłości. Przełączanie celów w locie (zarówno przeciwników, jak i elementów otoczenia) odbywać się będzie za pomocą jednego przycisku, co wreszcie brzmi, jak pójście graczom na rękę i otworzenie przed nimi pewnych taktyk. Jaki sens ma walka z pięcioma bydlakami, kiedy jeden strzał w stojący nieopodal motocykl załatwi sprawę od ręki?

Slate to nie tylko człowiek z pistoletem, ale także akrobata i mistrz kopania po pyskach. Podobnie jak Max Payne, ex-glina potrafi skoczyć przed siebie z wyciągniętymi spluwami w zwolnionym ujęciu, co nie tylko efektownie wygląda, ale stabilizuje również celowanie. Jack odbija się od ścian, wyskakuje zza narożników i potrafi mierzyć nie do jednego, a kilku zbirów jednocześnie, co sprawne ręce obrócą oczywiście na swoją korzyść.

Oprócz Slate'a w sequelu zobaczymy także psa o imieniu Shadow, który dzielnie towarzyszył naszemu bohaterowi w poprzedniej części gry. Dziennikarskie kaczki coś tam także kwaczą o tym, że tym razem psiak odegra o wiele ważniejszą rolę, ale z potwierdzeniem tej informacji musimy poczekać do premiery gry.

Arsenał broni powinien przypaść Wam do gustu, bo oprócz fuzji różnorakiego kalibru, znajdą się w nim także miecze, pały bejsbolowe i noże. Autorzy nie idą na żadne kompromisy – zapowiadają ponad dwanaście godzin usuwania ochroniarzy, zdejmowania snajperów, pacyfikowania brutalnych bossów, a także, co oczywiste – jatki z całymi hordami nieprzyjaciół. Brzmi pysznie, za miesiąc spróbujemy. ■■

DEV: NAMCO WYDAWCA: NAMCO KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA

Shadow, a więc psiak naszego gliniarza rozgryzie w sequelu niejedną sprawę, kończynę i ścięgno.

Używanie żywych tarcz zawsze było fajne, ale Slate mógłby się wiele nauczyć od Punishera.

Slate i Shadow podczas akcji czyszczenia szaletu.

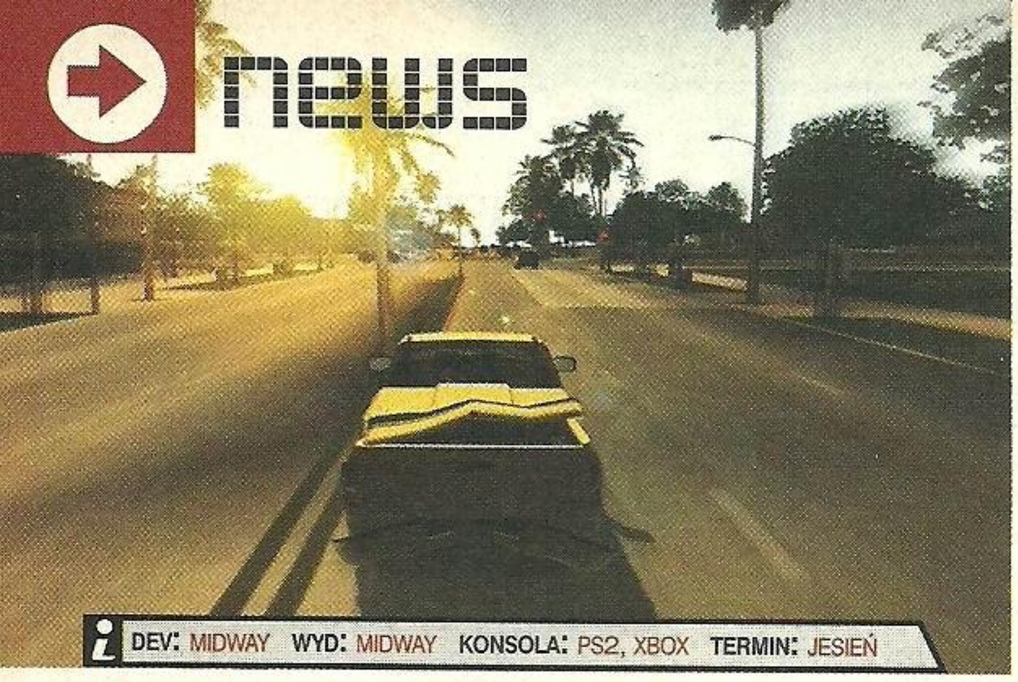
PLAYSTATION2 PSP XBOX GAMECUBE NINTENDO DS
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS / REALIZACJA ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH 24H

PSP VALUE PACK
KONSOLKA PLAYSTATION PORTABLE, ŁADOWARKA, POKROWIEC, MEMORY STICK, AKUMULATOR, SŁUCHAWKI Z PILOTEM
1199,-

gamefan
www.gamefan.pl

PRZYJDŹ I ZOBACZ CZY DOBRA CENA!

DOM HANDLOWY LAND ul.Wałbrzyska 11 02-739 Warszawa
tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857 / czynne:pon-pt 10-19 sob 10-15
I p. pawilon 194 B
STACJA METRA SŁUŻEW



DEV: MIDWAY WYD: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

L.A. RUSH

> Po tym, jak spłonęło San Francisco...

Pędzące z obłędną prędkością auta, mnóstwo ukrytych skrótów i przepotężne skocznie wybijające wehikuły na obłędne wysokości – strach pomyśleć, że od debiutu San Francisco Rush minęło blisko dziewięć lat. Midway's San Diego nie zapomina jednak o swej dawnej żyle złota, dzięki czemu wrzesień 2005 może okazać się jednym z tych gorętszych. A także niebezpieczniejszych.

L.A. Rush nie tylko zaproponuje tony usprawnień i dodatków w stosunku do dawnego hitu, ale pójdzie o ten jeden krok dalej, oddając graczom w pełni otwarte, żyjące własnym życiem miasto. Dopisek „Rush" nadal oznacza samobójczy wyścig przez miasto, wymijanie nadjeżdżających ciężarówek i walkę do ostatniej kropli benzyny. Jednak to, co zdecydowanie wyróżni L.A. Rush na tle poprzedniczek, to fakt, iż gra składać się będzie w trzydziestu procentach ze swobodnego wożenia się po mieście i poszukiwania kolejnych misji.

Być może pochopne byłoby stwierdzenie, iż nowy „Rush" to zręcznościowa odmiana GTA, ale jeśli ufać autorom, w grze znajdą się olbrzymie dzielnice Los Angeles, jak choćby Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central i Downtown. I jeśli tylko wszystkie te lokacje uda się swobodnie eksplorować między jednym a drugim wyścigiem – gra powinna zbliżyć się rozmachem wykonania do hitu z Rockstar. Ba, będzie nawet fabuła!

Najnowszy projekt Midway rozpocznie się w malowniczych okolicach zachodniego wybrzeża i zmusi graczy do odzyskania pewnej liczby skradzionych samochodów. Biorąc udział w kolejnych wyścigach zdobędziemy nie tylko pieniądze na zakup usprawnień, ale także szacunek i sławę. Midway nie poskąpiło pieniędzy na licencje samochodowe, w związku z czym pobawimy się prawdziwymi (na tyle, na ile to możliwe), japońsko-amerykańskimi zabaweczkami. Część misji nagrodzona zostanie ładnym zdjęciem na okładce poczytnego pisma, inne zaś samochodem rywala.

Midway planuje uzupełnić grę pakietem różnorodnych minigier. A pomimo ogromu miast, raczej nie będzie problemu ze znalezieniem kluczowych dla gry miejsc – o poprawną orientację zadba GPRS wskazujący właściwą drogę. ■■

DEV: RADICAL ENT. WYD: VIVENDI KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: SIERPIEŃ

THE INCREDIBLE HULK

> Misja: idź i rozwal wszystko

Najnowsza gra z zielonym mutantem znanym jako Hulk nie oprze się (o dziwo!) ani na filmowym scenariuszu, ani na żadnym z istniejących komiksów. Fabułę gry od podstaw napisał Paul Jenkins, człowiek od dwóch lat rysujący komiksy z zielonym olbrzymem w roli głównej. Tym samym po zwykłym Hulku, którego mogliśmy sprawdzić w akcji mniej więcej dwa lata temu nadszedł czas na Niesamowitego Hulka.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction zapowiada się naprawdę fachowo i warte jest Waszej uwagi z dwóch powodów. Po pierwsze – będzie to gra, w której można iść wszędzie (free-roaming), po drugie zaś – zgodnie z tytułem, umożliwi totalny mayhem i beztroską demolkę. Zgodnie z liczbami przedstawionymi przez developera, prawie wszystkie (a dokładnie około 95 procent) obiekty w grze można obrócić w pył, co w pewnym sensie usprawiedliwia ten chwytliwy, choć z drugiej strony trochę badziewny podtytuł najnowszego projektu Radical Entertainment.

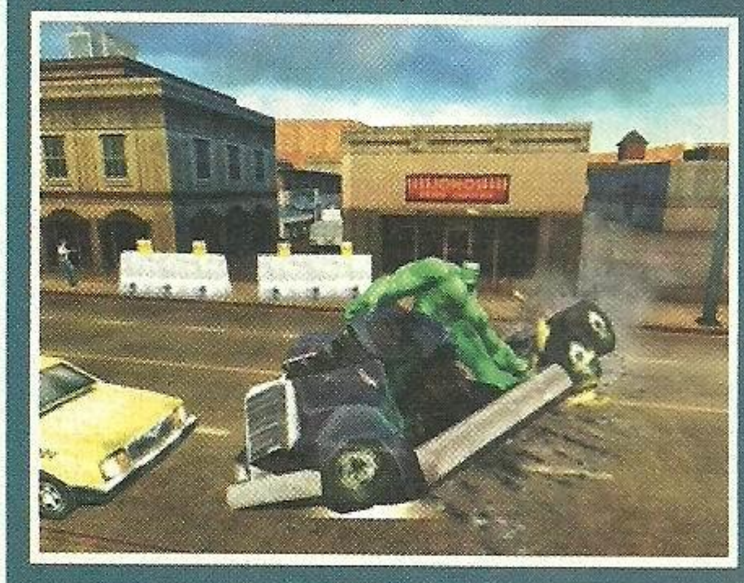
Od czasu pierwszej wizyty na konsolach „zielony" naprawdę sporo się nauczył, a sami autorzy określają Ultimate Destruction jako spełnienie marzeń graczy, którzy od zręcznościowych produkcji oczekują przede wszystkim chaosu i zniszczenia. I to właśnie będzie esencją tej gry – Hulk będzie mógł każdego przechadzającego się ulicą ludka pochwycić i cisnąć nim w siną dal, to samo zrobi z samochodami, autobusami, czy ciężarówkami. Niemal wszystko da się zniszczyć, bądź zamienić w narzędzie destrukcji. Cóż, Mercenaries: Playground of Destruction doskonale udowodniło, że im więcej ruin na polu walki, tym bardziej grywalny tytuł. I oby takich więcej na rynku.

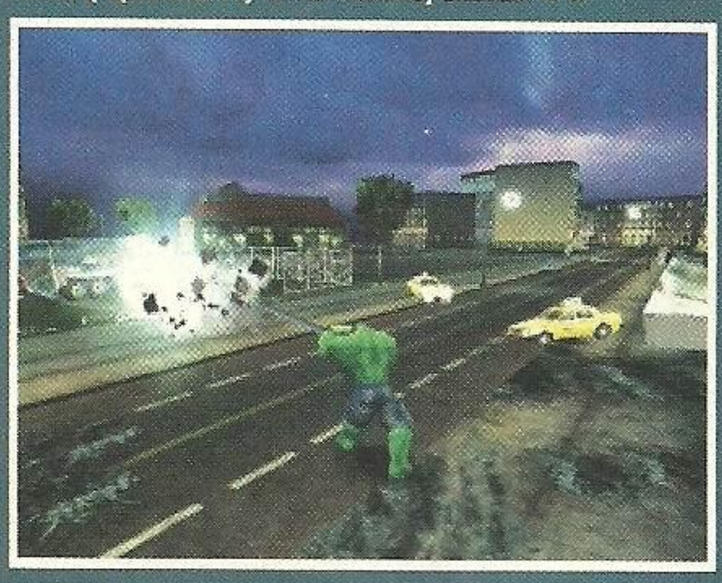
Zapowiedzi Hulka momentami brzmią przytłaczająco – czy naprawdę nie będzie problemu ze starciem

40 piętrowego budynku na miazgę? Czy skacząc z drapacza chmur na środek ulicy wybijemy potężny krater? Brzmi super. A materiału do zniszczenia nie zabraknie – ludzie, budynki, samochody, samoloty – to wszystko non stop otacza Hulka przy jednoczesnym zachowaniu stałych 30 klatek animacji na sekundę. Radicale opracowali wydajny silnik i mamy nadzieję, że gra godnie go wykorzysta.

Zgodnie z obowiązującym ostatnio trendem, Hulk rozpocznie swoją przygodę w ogromnym, tętniącym życiem mieście, gdzie oczekuje na niego przede wszystkim długi scenariusz, masa misji (blisko trzydzieści) oraz minigier. Fabułę gry poznamy dopiero na zbliżającym się E3, ale już teraz wiemy, że wzorem Spidermana, Hulk kupował będzie nowe ruchy i zagrania, których nauczy się łącznie ponad stu. Sporo.

Jedno jest pewne – zielony mocarz najprawdopodobniej już w sierpniu doczeka się gry, w której pokaże, że nic i nikt nie może go powstrzymać. Z przyjemnością sprawdzimy to na własnej skórze. ■■





newsblast

WAMPIRY WYSYSAJĄ PS2
Vampire Chronicle (w USA znane pod nazwą Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower) świetnie sprawdziło się w roli tytułu startowego dla PSP. Już niebawem także posiadacze PlayStation 2 będą mogli przekonać się o mocy tkwiącej w wampirzym mordobiciu Capcomu. Darkstalkers Collection to megaencyklopedia zawierająca w sobie takie tytuły, jak Vampire, Vampire Hunter, Vampire Savior, Vampire Hunter 2 i Vampire Savior 2. Wszystko to pięknie przekonwertowane z automatów i dostępne dla Japończyków od połowy maja za równowartość około 150 złotych.

ZAWIROWANIA W SAMMY
Sammy Studios nie będzie dłużej częścią korporacji Sammy, a stanie się nowym, niezależnym biurem developerskim. Firma zachowuje wszystkie prawa do własności intelektualnej „starego" Sammy Studios, zmienia jednak nazwę na High Moon Studios. Jedyne, co nie ulega zmianie, to adres Sammy/High Moon Studios – siedziba pozostanie w Carlsbad, Kalifornia.

CAMELOT I NEXT-GENY
Uznany japoński developer, który zaistniał na rynku dzięki takim grom, jak Golden Sun i Shining Force, pilnie poszukuje nowych programistów, grafików i artystów do pracy nad najnowszym tytułem rpg, powstającym z myślą o PlayStation 3 i Xbox 2. Skośnookie zdolniachy milczą jednak, jeśli idzie o programowanie nowej maszynki Nintendo. Ich next-genowy rpg pokazany zostanie na majowej wystawie Electronic Entertainment Expo.

EIDOS MA PROBLEMY
Firma Eidos ogłosiła, że poprzedni rok przyniósł jej straty wysokości 29,2 miliona funtów i spadek wartości udziałów o (bagatela) 30 procent. Inna sprawa, że na początku marca Eidos otrzymało propozycję sprzedania 52 procent udziałów i tym samym rozstania się z pakietem kontrolnym akcji.

FABLE 486DX4/100MHZ
Big Blue Box skonwertuje Fable na PC. Blacha powita grę pod nazwą Fable: The Lost Chapters jesienią tego roku.

PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | XBOX LIVE | FREE RADICAL | 15

www.ea.pl

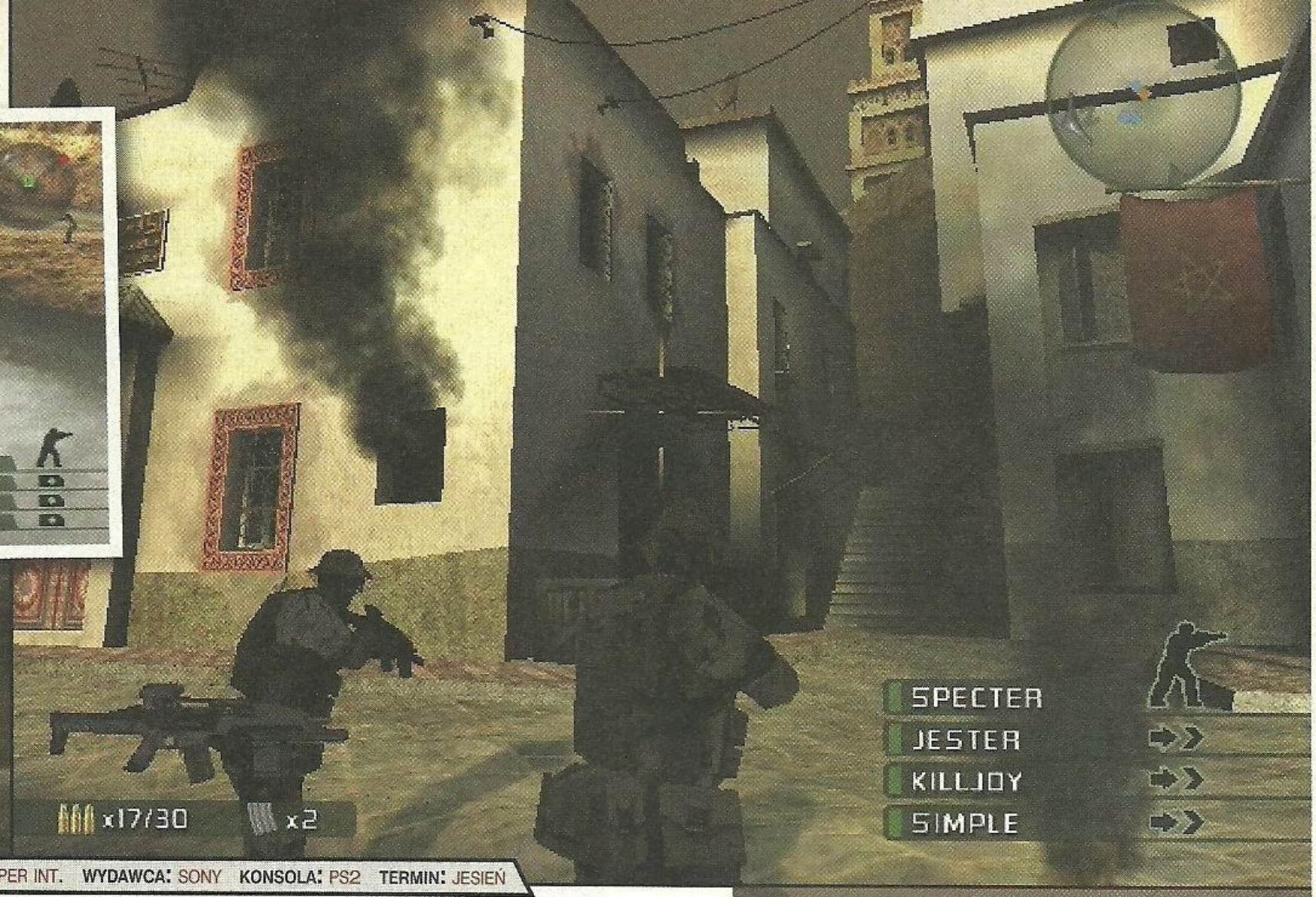
CZYŻ NIE JEST PRZYJEMNIE ZASKOCZYĆ CZASEM SAMEGO SIEBIE?

Pięćset lat to niezbyt wiele, gdy musisz walczyć z tak dużą liczbą bezlitosnych, krwiożerczych wrogów. Do dyspozycji masz wyłącznie gigantyczny magazyn broni i pojazdów z minionych pięciu wieków, na szczęście możesz skorzystać z możliwości przenoszenia w czasie swoich poprzednich i przyszłych wcieleń, tak by mogły cię wesprzeć. Ciekawe, jak do tej pory sobie bez tego wszystkiego radziłeś.

NARESZCIE CZAS JEST PO TWOJEJ STRONIE

EA GAMES
Challenge Everything

© 2005 Free Radical Design Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. „TimeSplitters", „TimeSplitters Future Perfect" oraz „Free Radical Design", a także wszelkie znaki graficzne związane z tymi nazwami są znakami towarowymi firmy Free Radical Design Ltd. EA GAMES Challenge Everything™ oraz logo EA GAMES, są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki towarowe, stanowią własność ich odnośnych właścicieli. EA GAMES Challenge Everything™ jest marką firmy Electronic Arts™. „Playstation®2" i logo „PS" Family są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE ORAZ LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI FIRMY NINTENDO. Microsoft, Xbox©, Xbox©Live oraz logo Live i logo Xbox© są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach, i są wykorzystywane na podstawie licencji od firmy Microsoft. W celu sprawdzenia dostępności usług online odwiedź stronę www.eagames.com



DEV: ZIPPER INT. WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: JESIEŃ

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

> Terroryści na naszym podwórku!

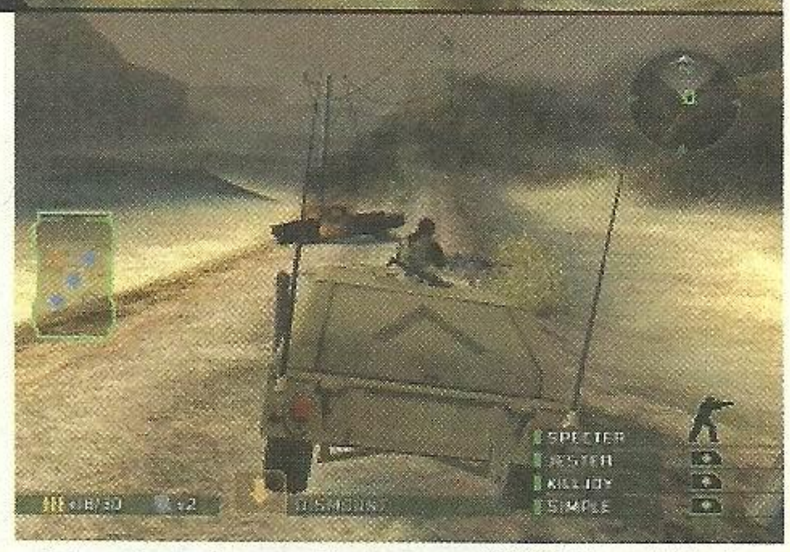
Rok pracy programistów z Zipper Interactive wystarczył, aby tysiące miłośników PS2 zakochało się w wojennej strzelance SOCOM II i zakupiło Network Adaptora. Serwery tej gry nigdy nie stoją puste, zaś ona sama dorobiła się niezliczonej rzeszy fanów, internetowych site'ów, klanów i turniejów.

W trzecim kwartale 2005 roku Zipper Interactive przedstawi nam kolejną, trzecią już odsłonę kultowej gry, naszpikowaną dodatkami i masą usprawnień. Zasadniczą nowością w stosunku do poprzednich części będą wojenne wehikuły w liczbie dwudziestu. I nie będą to jednostki wyłącznie naziemne, ale także nawodne, przy czym wszystkie bez wyjątku dadzą się kontrolować. Przyszli posiadacze trzeciego SOCOM'a sprawdzą w akcji takie maszyny, jak terenowe Humvee (w kilku odmianach), łodzie bojowe (SOC-R), czołgi T-72 i masę innych. Fajnie też, że każdy z pojazdów obsługiwać będą przynajmniej dwie osoby, gdzie standardowo jeden z graczy siądzie za sterami, a drugi dzielnie pobawi się w pokładowego strzelca.

Zasady gry pozostają niezmienione – naprzeciw sobie stają dwie drużyny (terroryści oraz ekipa NAVY SEALS), a zadaniem obu grup jest wybicie się wzajem do nogi. Warto dodać, że zarówno jeden, jak i drugi obóz dysponował będzie charakterystycznym dla siebie uzbrojeniem i pojazdami. Jasne, terrorystyczne wyposażenie nie będzie może tak wysokobudżetowe, jak oddziału amerykańskich Fok Marynarki, ale na pewno pozwoli na szybkie, indywidualne akcje w wykonaniu panów o wyraźnie ciemniejszej karnacji skóry i twarzach pokrytych bujnym zarostem.

Aby maksymalnie przyspieszyć rozgrywkę i zrezygnować z akcji, w których zapakowany do samochodu zespół czeka na zagubionego żołnierza, developer zrezygnował z pomysłu superpojemnych wehikułów na rzecz dwu, trzyosobowych maszyn. Wprowadzenie czterokołowców i bojowych łodzi wymagało oczywiście powiększenia terenu działań. Przygotujcie się na szok – plansze w SOCOM 3 będą sześciokrotnie większe, niż w części poprzedniej i znajdą się tu zarówno miejscówki otwarte, jak i zamknięte. Twórcy bardzo przykładają uwagę do tego, aby wykluczyć jakiekolwiek możliwości zablokowania się pojazdu o skały czy zakrzywienia terenu. Fanów Carmageddona z pewnością ucieszy fakt, że pojazdy, oprócz funkcji przewożenia żołnierzy, służą także do rozjeżdżania przeciwników.

Co jeszcze z dodatków? Wraz z SOCOM 3, Zipper Interactive nauczyło swoich ludzi pływać. Zarówno oddziały Fok, jak i terroryści mogą odtąd zanurzać się w wodzie, co zwiększa element zaskoczenia i pomaga w przekradaniu się pod nosem przeciwnika. Niestety, karabiny w wodzie będą absolutnie bezużyteczne, więc aby ostrzelać wrogą jednostkę należy wygramolić się na brzeg.



Jak na strzelankę przystało, w nowym SOCOM'ie znajdzie się trzydzieści rodzajów broni palnej i blisko dwadzieścia użytecznych nakładek, takich jak: noktowizory, tłumiki, wyrzutnie granatów, przedłużane kolby, granaty błyskowe i tym podobne. Okazuje się, że gdyby chcieć połączyć każdą broń z każdą nakładką, otrzymamy blisko tysiąc (!) kombinacji. Zaś samo strzelanie nie będzie już tak łatwe, jak w częściach poprzednich, gdyż twórcy raz na zawsze zrezygnowali z funkcji autocelowania.

Podsumowując – SOCOM 3, dzięki kilku usprawnieniom zapowiada się na szybką i dynamiczną jatkę, która raczej bez problemu powtórzy sukces poprzedniczek. A co powiecie na odświeżoną grafikę i fakt, że oprócz do Maroko i Bangladeszu, akcja gry przeniesie się także do Polski? Tak, tak – po naszym kraju też hasają terroryści i jest to bodajże pierwszy przypadek dostrzeżenia kraju nad Wisłą w grze fpp wydanej na PS2. Czekamy niecierpliwie! ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Atelier Iris: Eternal Mana

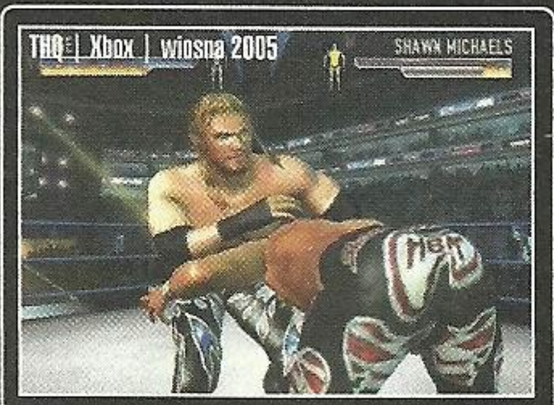
Alchemia staje się popularnym zawodem wśród bohaterów gier rpg. Atelier Iris to historia młodego adepta tej sztuki, Kleina Kieslinga, który przemierza świat Regallzine w poszukiwaniu legendarnego, podniebnego miasta. Bohaterowi towarzyszyć będą również inni alchemicy, o tak straszliwych imionach, jak Popo, Lita, Nom, Arlin i Delsus. Gra nie będzie typową strategią rpg – pojawią się w niej elementy platformówki, slashera i przetapiania przedmiotów w nowe rodzaje broni.

Graffiti Kingdom

W Graffiti Kingdom wcielicie się w rolę księcia Pixela, którego zadaniem będzie uratowanie porwanych rodziców. Wyposażony w magiczną różdżkę, „Pudełkowego Psa", masę specjalnych zdolności i ataków, Pixel szybko odkryje, że wszystko, co narysuje, przenosi się do rzeczywistości. Czeka na Was ponad 220 szalonych kreatur do narysowania, 160 ataków specjalnych i masa trybów rozgrywki (Single, Versus, Boss Battle), a także ponad godzina filmu animowanego.

Smart Bomb

Core próbuje swych sił na polu gier logicznych. Smart Bomb to zabawa w rozbrajanie inteligentnych bomb, która w skrócie polega na przemieszczaniu się po kolorowym module i odpowiednim manipulowaniu przepływem energii. Aby unieszkodliwić ładunek trzeba dotrzeć do zapalnika i sprawnie go wyłączyć. Zniszczenie jednego ładunku, automatycznie przerzuci Was do następnego, a potem kolejnego. Fajne i lekkie puzzle, z możliwością grania w cztery osoby.



WWE Wrestlemania 21

Największe widowisko w dziejach wrestlingu znajdzie swe ujście w grze WWE Wrestlemania 21, która szybkim krokiem zmierza na konsolę Xbox. Zadaniem graczy będzie ulepienie własnego wrestlera i przeprowadzenie go przez szereg walk w drodze o mistrzostwo wagi ciężkiej federacji WWE. Ciężko będzie tej grze zagrozić pozycji WWE SmackDown! vs RAW, ale autorzy obiecują bardzo wygodny, intuicyjny system ataków i reversali. Pora już założyć jakieś DDT.

> Grywalny Marvel... jeszcze jeden...

FANTASTIC FOUR

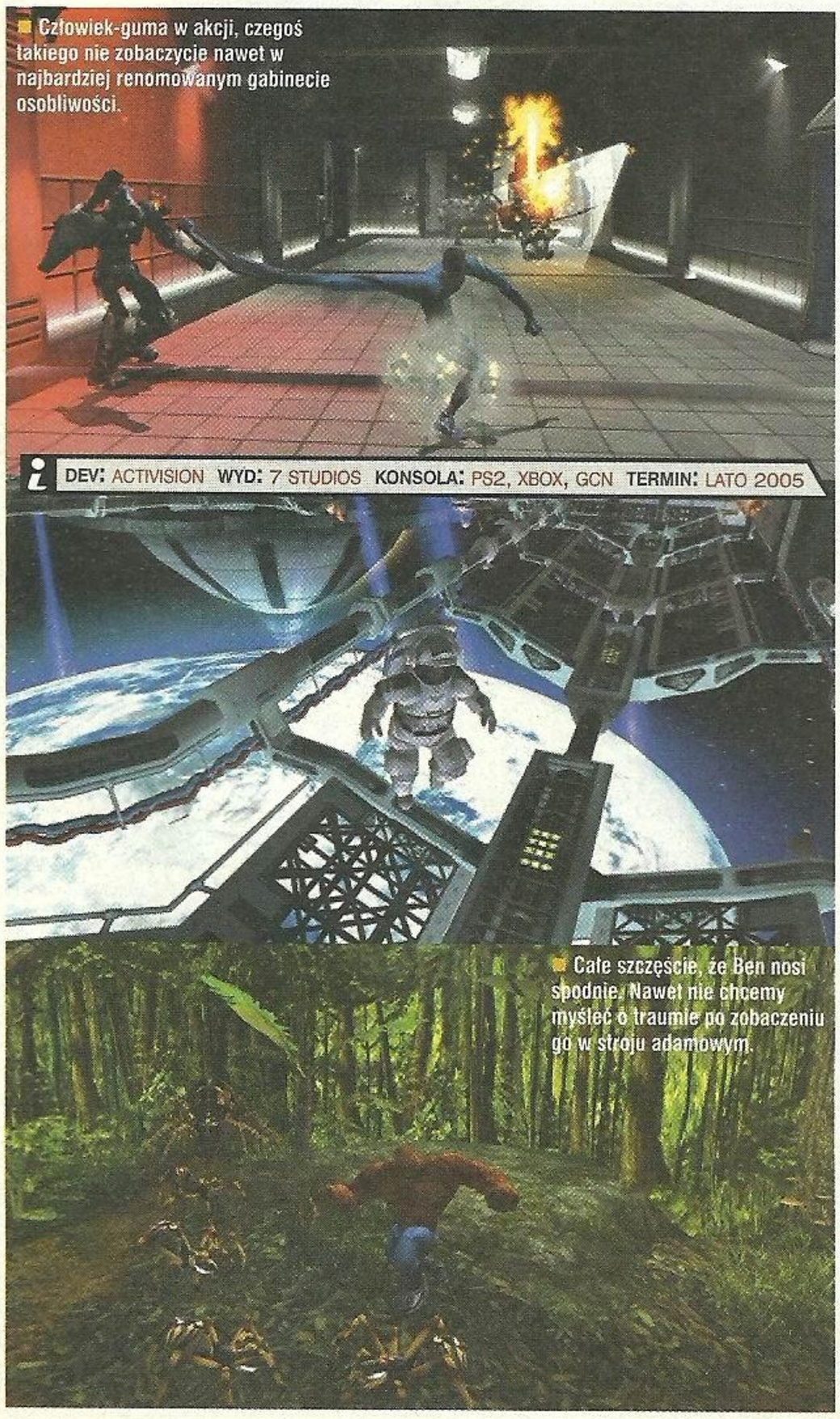
Fantastic Four to porywająca opowieść z gatunku smutno-śmiesznych. Czwórka ludzi zostaje poddana kosmicznemu promieniowaniu w wyniku czego ich molekuły ulegają mutacji. Johnny odkrywa w sobie moc kontrolowania ognia, Sue potrafi znikać i wpływać na przedmioty przy pomocy telekinezy, Reed wyciąga kończyny niczym gumki recepturki, a Ben... no cóż, Ben staje się kamiennym trollem o niewyjściowej aparycji. W tegoroczne wakacje będziecie mieli okazję podziwiać fantastyczną czwórkę bohaterów na ekranach kin, a wraz z filmem tradycyjnie zadebiutuje również gra.

Fantastic Four to przygoda ukazana z perspektywy zarówno ruchomych, jak i statycznych kamer, w trakcie której wcielicie się w wymienione powyżej, ale i tak zapewne znane Wam (choćby z serialu lecącego na Cartoon Network) postacie. Przełączanie bohaterów odbywać się będzie w locie i dokonacie tego za każdym razem, gdy na drodze pojawi się przeszkoda wymagająca konkretnej recepty.

Najmniej skomplikowany jest Ben – ilekroć napotkacie ogromne skały blokujące przejście bądź liczniejszy zastęp przeciwników, ten facet będzie odpowiednim narzędziem. Ben nie tylko potrafi wyrywać drzewa z korzeniami, ale umie też kręcić nimi młynki odpędzające chuliganów. Reed, a więc nasz człowiek-guma, posłuży raczej do ataków na odległość, a dzięki temu, że potrafi zmieniać swoje łapy w obiekty (duże młoty na przykład), bez problemu radzi sobie z cwaniakami. Sue przyda się do misji skradankowych, bo potrafi zlewać się z otoczeniem niczym kameleon, a dzięki zdolnościom telekinezy unieruchomi i zmiażdży kilku osiłków. Omawianie zdolności Człowieka Pochodni chyba nie jest potrzebne, prawda?

O ile podczas zwykłych potyczek, potrzebny będzie jeden, góra dwóch bohaterów, tak walki z bossami wymagać będą pracy zespołowej. Plotka głosi, że oprócz tytułowych bohaterów, wcielimy się także w role innych postaci, ale czy będzie to któraś z istot zaludniających komiks (Dr. Doom, Annihilus, Diablo, Puppet Master), jeszcze nie wiemy.

Cieszy fakt, iż każdy z członków Fantastycznej Czwórki zaopatrzony został w czterdzieści niepowtarzalnych ciosów i zagrań, do których stale dokupować można upgrade'y. A punkty zarabia się poprzez niszczenie kolejnych fal nieprzyjaciół. Zaś odpowiedź na pytanie jak Fantastic Four sprawdza się w akcji nadejdzie wraz z końcem czerwca. ■ ■



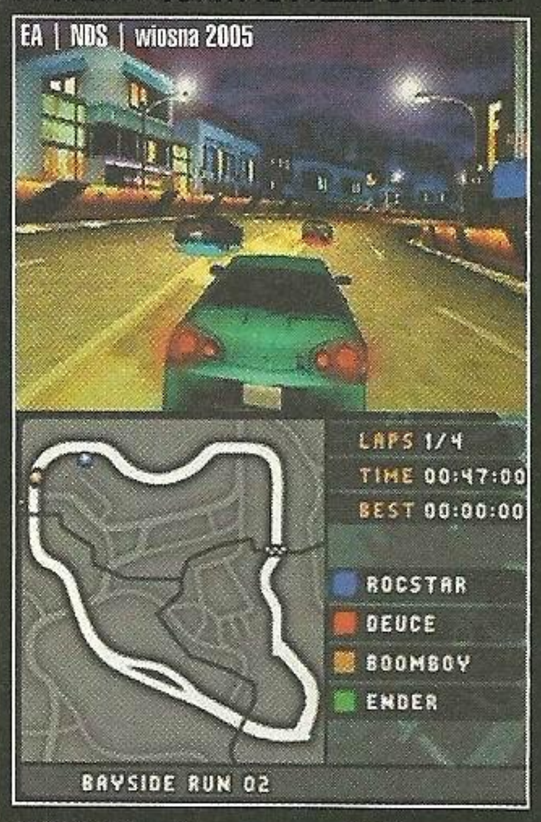
■ Człowiek-guma w akcji, czegoś takiego nie zobaczycie nawet w najbardziej renomowanym gabinecie osobliwości.

DEV: ACTIVISION WYD: 7 STUDIOS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: LATO 2005

■ Całe szczęście, że Ben nosi spodnie. Nawet nie chcemy myśleć o traumie po zobaczeniu go w stroju adamowym.

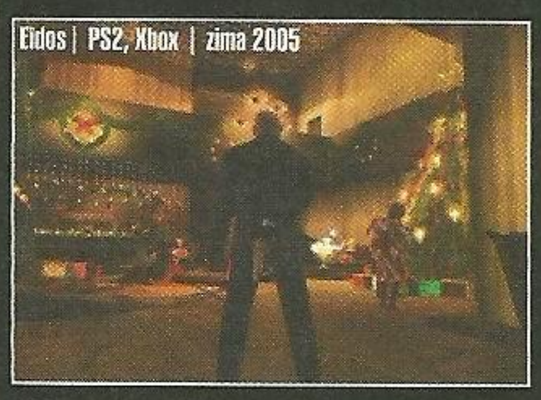
W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



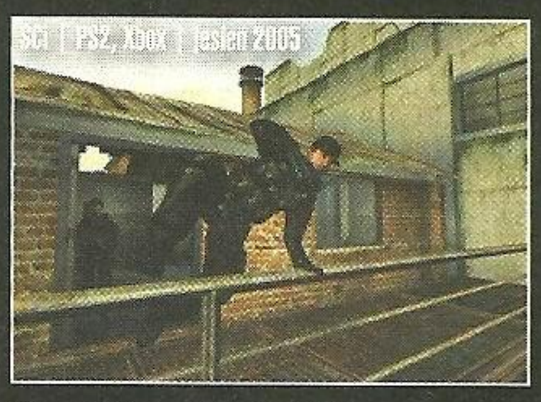
NFS Underground 2

Konwertując NFSU2 na najnowszy handheld Nintendo, Electronic Arts zaufało Pocketeers, a więc firmie, która ma już na koncie przenosiny tej gry na platformę GB Advance. Podczas wyścigu, co nie jest dziwne, dolny ekranik NDS pokazywał będzie mapę przejazdu i skróconą legendę trasy, podczas gdy na górnym rozegra się cały dramat na szosie. Świetnie zapowiada się możliwość rysowania własnych wzorów na maskach samochodów za pomocą stylusa. Czekamy z rysikiem w łapie.



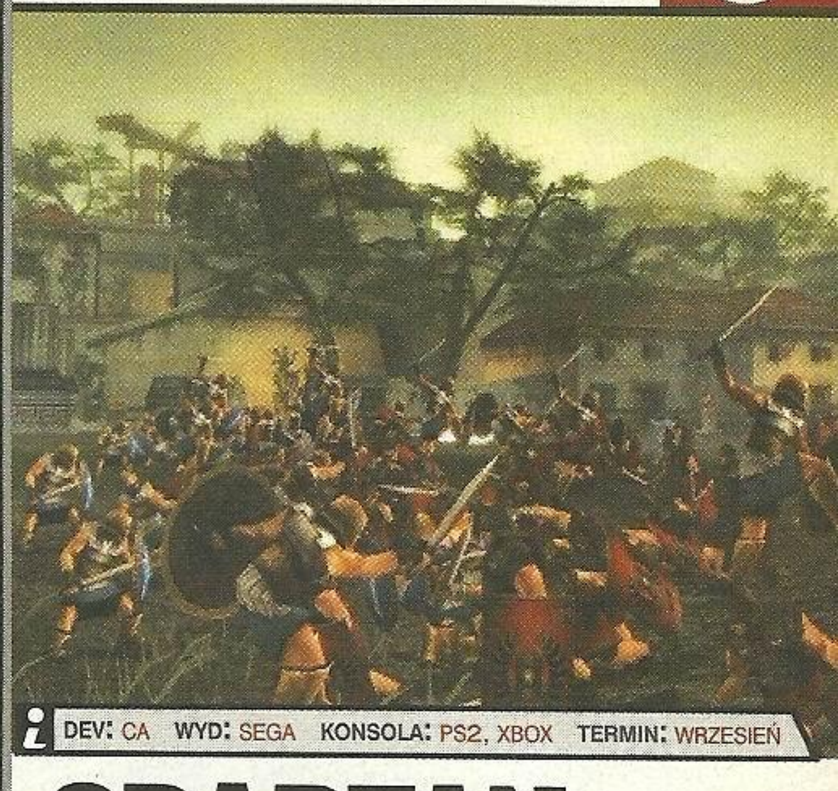
Hitman: Blood Money

Łysol powraca, ale tylko i wyłącznie po to, aby odkryć, że ktoś potajemnie wybija członków ICA - organizacji, dla której dotychczas pracował. Klon-zabójca podejrzewa, że za całą sprawą kryje się konkurencyjna, znacznie większa agencja, która postanowiła przeczyścić nieco rynek. Po ucieczce do Ameryki, 47 spokojnie analizuje sytuację i bierze sprawy w swoje ręce. Autorzy obiecują najbardziej widowiskowego i najlepiej wykonanego Hitmana w historii serii.



Conflict: Global Terror

Conflict: Global Terror bierze wszystko, co najlepsze z poprzednich dokonań Pivotal i SCI Games (a mianowicie Conflict: Vietnam i Desert Storm 1 oraz 2), rozszerzając militarno-grywalny dorobek developerów. Do gry wkracza ekipa antyterrorystyczna, w dobrze znanym składzie Bradley, Foley, Connors i Jones, aby ponownie skopać tyłki uzbrojonym po zęby ekstremistom. Gra pojawi się już jesienią - więcej dowimy się zapewne na tegorocznym E3.



DEV: CA WYD: SEGA KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WRZESIEŃ

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

> Popłynie rzymska krew

Blisko trzy i pół miliona sprzedanych pecetowcom gier spod znaku Total War zachęciło developerów spod znaku Creative Assembly do debiutu na konsolach nowej generacji.

Spartan: Total Warrior to tytuł zabierający nas na przejażdżkę 220 lat przed narodzeniem Chrystusa, a więc w czasy, gdy Rzymianie bezlitośnie podbijali Europę. Sprawa wychodziła im nad podziw gładko, ich jedynym problemem okazali się Spartanie, a więc naród niepokonanych wojowników dorastający i ćwiczący w niezwykle surowych warunkach. Spartan to siekanka tpp, w której pokierujemy samotnym Spartaninem wycinającym rzymskie hordy. Zadaniem krzepkiego mistrza będzie nie tylko dozbrajanie się w coraz potężniejsze bronie i podnoszenie specjalnych umiejętności, ale także przebicie się do Rzymu i ścięcie głowy cesarzowi.

Już to sprawia, że Spartan: Total Warrior zapowiada się intrygująco, ale dalej jest jeszcze lepiej – ogromne, zróżnicowane pola bitew i blisko setkę przeciwników przewalających się przez ekran widzieliśmy co prawda w serii Dynasty Warriors, ale jeszcze nigdy w wykonaniu brytyjskiej firmy. Przeciwnicy także nie będą rzeźbieni na jedno kopyto, gdyż zgodnie z zapowiedziami, każdy z nich charakteryzował się będzie zróżnicowaną siłą i słabościami, co zmusi graczy do używania różnych broni i taktyk. Innymi słowy, nie da się przejść Spartana wywijając na okrągło jednym orężem. Rzymskich oponentów posiekamy sześcioma rodzajami broni, a będą to miecze, podwójne szable, sztylety, dzidy, bojowe młoty i łuki. Mordercze urządzenia okażą się przydatne nie tylko przy zdejmowaniu rzymskiej energii, ale także do zakładania krwistych fatality.

Spływające juchą zakończenia robią się ostatnio bardzo modne. Widzieliśmy je w Shadow of Rome i God of War, a z pewnością zobaczymy w Mortal Kombat: Shaolin Monks i właśnie w Spartan: Total Warrior. Wyjątkowa brutalność nagradzana będzie tonami punktów, które przeznaczymy na rozbudowę statystyk i widowiskowych umiejętności.

Total Warrior nie będzie jeszcze jednym nudnym slasherem – autorzy postarają się urozmaicić czystą siekę takimi misjami jak eskorta, ucieczka, ratunek, czy zamachy. Creative Assembly przestudiowało odpowiednie podręczniki do mitologii, dzięki czemu oddziały przeciwnika zasilą hydry, minotaury i temu podobne paskudy.

Niestety, gra przeznaczona będzie wyłącznie dla pojedynczych graczy i zabraknie w niej cooperative'a. Szkoda, ten tryb naprawdę urozmaica zabawę. Do września jeszcze kawał czasu, ale apetyt na epickie walki mamy już konkretnie rozbudzony. ■ ■

DEV: PYRO STUDIOS WYDAWCA: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

COMMANDOS: STRIKE FORCE

STRZELANINA I SKRADANKA Z ELEMENTAMI TAKTYKI – NOWE WCIELENIE COMMANDOS POKONAŁO DALEKĄ DROGĘ OD TAKTYCZNEJ GRY ZNANEJ Z PECETÓW.

Po owocnych taktycznych ruchach na tyłach wroga, Pyro Studios i ich podopieczni zmienili front. „Chcieliśmy zrobić grę konsolową w świecie komandosów" – tłumaczy Íngo Vinós, rzecznik prasowy firmy. Nie ma powodu nie wierzyć, choć gra oprócz Xboxa i PS2 ukaże się także na pecetach. Zaraz bowiem dodaje „Uważaliśmy, że do gry strategicznej o komandosach nie jesteśmy w stanie wnieść nic nowego." Przyznanie się do impotencji, choćby tylko twórczej, wymaga sporej odwagi, ale także dodaje wiarygodności.

Ruszamy w bój za linie wroga, prowadząc trzech komandosów: zielonego bereta, snajpera i szpiega. Żołnierze o tych specjalnościach występowali w poprzednich częściach, ale czegóż się nie robi, by odświeżyć grę – teraz mają inne sylwetki!

Zielony beret to mięśniak preferujący styl Rambo, oczywiście w granicach wyznaczonych przez rozsądek i siłę ognia przeciwnika. Jako jedyny umie korzystać z broni ciężkiej, a jego specjalną umiejętnością (każdy z komandosów ma jedną) jest strzelanie jednocześnie z dwóch pistoletów maszynowych. Ten żołnierz preferuje otwarte starcie z nieprzyjaciółmi, więc zabieramy go wszędzie, gdzie szykuje się zdrowa zadyma.

Snajper ceni ciszę i spokój. Rozpoznaje teren i przekrada się w odludne miejsce osłonięte przed ostrzałem wroga, do którego nikt się nie zbliży, póki snajperowi nie zabraknie naboi. Celowanie ułatwia mu wstrzymywanie oddechu. Wrogowie poruszają się wtedy ospale i łatwiej ich trafić w głowę, za co przyznawane jest najwięcej punktów.

Szpieg jako jedyny potrafi coś zdobyć na Niemcach. Przekrada się za ich linie, o ile ma odpowiednie przebranie. Jeśli atakuje, to od tyłu i zazwyczaj po to, by zgarnąć mundur ofiary, nie zważając na to czy onuce są mocno zużyte, czy nie. Jego marzeniem jest zabicie marszałka Rzeszy, bowiem rozpoznają go jedynie Niemcy wyżsi stopniem od tego, który w danym przebraniu nosi na pagonach.

Wszyscy komandosi mają swoją biografię, która wpływać będzie na ich poczynania podczas trzech kampanii liczących łącznie piętnaście misji. Kampanie przeprowadzą nas przez okupowaną Francję, gdzie wspomożemy francuski ruch oporu oswobadzając grupę partyzantów, Norwegię, gdzie zniszczymy instalacje do produkcji ciężkiej wody i Stalingrad, gdzie uciekniemy z więzienia gestapo i z kawaleryjską fantazją zapolujemy na hitlerowskiego generała.

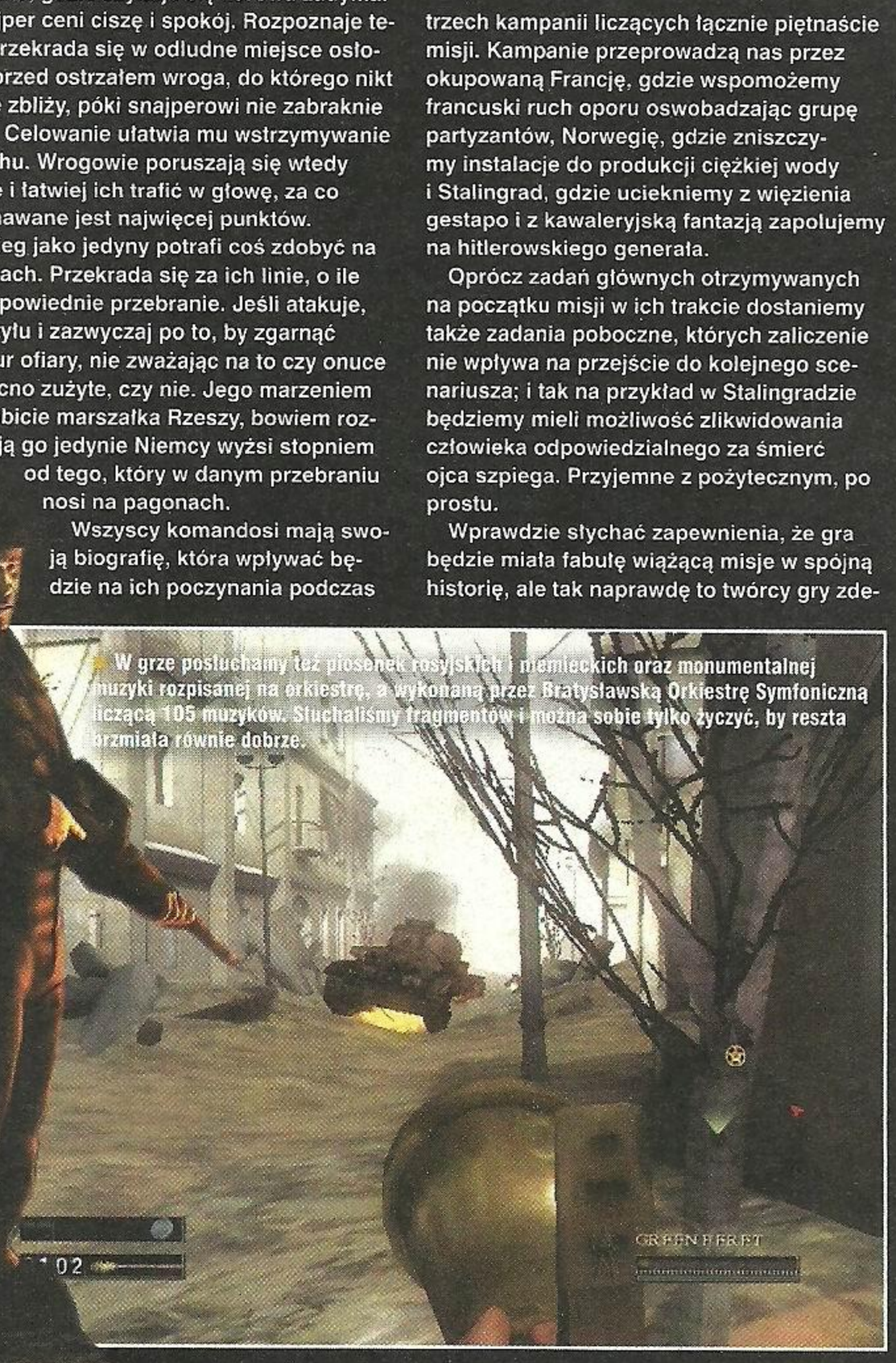
Oprócz zadań głównych otrzymywanych na początku misji w ich trakcie dostaniemy także zadania poboczne, których zaliczenie nie wpływa na przejście do kolejnego scenariusza; i tak na przykład w Stalingradzie będziemy mieli możliwość zlikwidowania człowieka odpowiedzialnego za śmierć ojca szpiega. Przyjemne z pożytecznym, po prostu.

Wprawdzie słychać zapewnienia, że gra będzie miała fabułę wiążącą misje w spójną historię, ale tak naprawdę to twórcy gry zdecydują, z czym zaczniemy kolejne zadanie. I nawet jeśli zdobędziemy czołg, następną misję rozpoczniemy z nożem z zębach. Mamy tym samym nadzieję, że scenarzystom zechce się odrobić lekcję i uzasadnić wszelkie zmiany uzbrojenia, byśmy co chwila nie czuli się okradani.

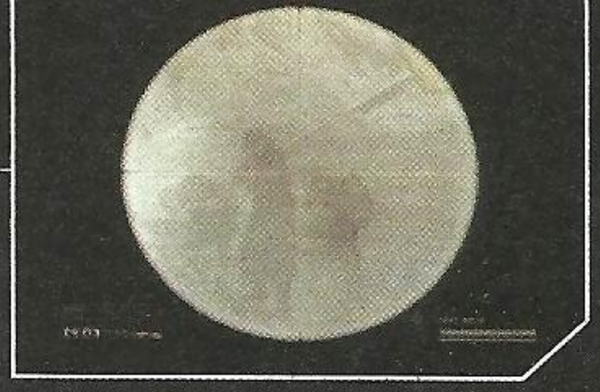
Choć na zamkniętym pokazie gry w Madrycie nie ujawniono wszystkich misji, wiadomo że będą odpowiednio zróżnicowane. W jednej rozgrywanej w Stalingradzie trzeba będzie wytłuc jak najwięcej oficerów. Poruszać się będziemy wśród kręcących się patroli niemieckich, żołnierzy spieszących na pozycję, gdzie łatwo z myśliwych możemy stać się zwierzyną. Najwyżej punktowane będzie zajście od tyłu i poderżnięcie gardła, choć w początkowym etapie kampanii stalingradzkiej do zdobycia szpiegiem munduru wystarczą kajdanki. Nieco mniej punktów dostaniemy za strzał w głowę, a najniżej punktowana jest prymitywna seria z karabinu. Jednak po zagraniu w roli Ramboida musimy szybko, dużo i celnie strzelać, bo zwalają się do nas wszyscy Niemcy z okolicy, którzy słyszeli strzały.

Widoku nie zasłonią nam hałdy ciał wroga, bo zabici przeciwnicy szybko znikają. Ma to jednak tę wadę, że nie da się ich obszukać i użyć broni osobistej. Dlatego szpieg z jego ściąganiem mundurów jest wyjątkowy.

Dodatkowe zlecenia i zdarzenia istotne, by wykonać główne zadanie, a rozgrywające się poza zasięgiem wzroku naszych koman-



W grze posłuchamy też piosenek rosyjskich i niemieckich oraz monumentalnej muzyki rozpisanej na orkiestrę, a wykonaną przez Bratysławską Orkiestrę Symfoniczną liczącą 105 muzyków. Słuchaliśmy fragmentów i można sobie tylko życzyć, by reszta brzmiała równie dobrze.



Sporo obiecujemy sobie po trybach wieloosobowych, w których na zmierzy się do 8 graczy. Na razie potwierdzono deathmatch pojedynczy i drużynowy, ale Pyro zapowiada nowatorskie sposoby rozgrywki.

dosów, sygnalizowane są pojawieniem się specjalnego okna akcji. W misji, w której mamy zniszczyć kilka niemieckich czołgów, jednym z kilku sposobów ich eliminacji jest przyklejenie ładunku do podwozia. Siedzimy zatem z ładunkiem w otwartej studzience kanalizacyjnej i czekamy na nadjeżdżający czołg. Ponieważ trudno byłoby wyczuć moment, kiedy należy podłożyć bombę, kamera umieszczona nad studzienką śledzi czołg od wjazdu w ulicę do znalezienia się nad nami. Fajerwerki możemy oglądać wychylając już głowę ze studzienki w nadziei, że nikt nam jej nie odstrzeli.

Sztuczna inteligencja ma stawiać wyzwania, choć trudno będzie ją poczuć po naszej stronie. Dowodzić będziemy najwyżej dwoma komandosami jednocześnie. Zdaniem producenta gry, Jose Manuela Garcii, u podstaw tego leży założenie, że to gracz ma wygrać brudną robotę, a nie SI. Jeśli zatem zlecamy coś naszemu podopiecznemu, muszą być to rzeczy proste. Żołnierz obroni się przed wrogiem nadbiegającym z przeciwka, ale pokonanie hitlerowców nacierających z kilku stron jest już ponad jego siły. Jeśli porzucimy go w takiej sytuacji, możemy się liczyć z szybkim wezwaniem do rannego, sygnalizowanym na radarze. Owszem, liczymy na ich wsparcie. Cześć misji wręcz wymaga współdziałania dwóch komandosów. Jednym z przykładów była walka uliczna. Snajper w budynku na piętrze siedział w oknie i likwidował wrogów pojawiających się w oknach lub na dachach domów. W tym czasie zielony beret dopadł karabinu maszynowego na dole i ryglował ogniem na wprost ulicę, którą próbował atakować niemiecki oddział.

W niektórych sytuacjach nasz żołnierz będzie sobie radził sam, odwracając uwagę wroga podrzuconą paczką papierosów lub robiąc hałas monetą. To elementy przeniesione z gry strategicznej, podobnie jak konstrukcja kampanii i klimat grafiki najlepiej uchwytny w misjach stalingradzkich.

Mapy są spore i wyglądają udanie. Zwały gruzu w Stalingradzie, wypielęgnowane trawniczki i gęste żywopłoty we Francji, psy wałęsające się po ulicach, kamienice z dziurami po bombach lotniczych od dachu po piwnice – wszystko to tworzy niepowtarzalny klimat i ogromne możliwości ukrycia się przed wrogiem. Jednak nie wszędzie daje się wejść.

Animacje walki wręcz oparte na analizie układu kostnego robią wrażenie. Począwszy od szamotania się wroga złapanego od tyłu, przez przejechanie mu po szyi ostrzem noża, po przyspieszone bicie serca i szybsze oddychanie po akcji – wszystko wygląda wstrząsająco prawdziwie. Zdziwiła nas tylko nagła śmierć Niemca trafionego w brzuch przez snajpera. Wcześniej podczas walk ulicznych trzeba było się trochę nastrzelać, by położyć trupem przeciwnika. Oglądaliśmy jednak dopiero wersję alfa, więc liczba strzałów potrzebnych do wyeliminowania wroga z pewności się jeszcze zmieni.

Każda gra ma być nieco inna. Choć niemieckie patrole będą miały ustaloną marszrutę (podobnie jak reszta plączącego się po mapie żołdactwa) ich pozycje startowe będą generowane podczas każdego rozpoczęcia misji. To ma wprowadzić element nieprzewidywalności i sprawić, że po przejściu całej gry zechcemy sięgnąć po nią raz jeszcze. Tyle, że to może być za słaby powód, nawet, jeśli dodamy do tego dowolną kolejność wykonywania zadań na mapie.

W prezentowanej wersji gry jeszcze nie było dźwięku. To znaczy był, ale nagrany w wersji garażowej. Odetchnęliśmy z ulgą, gdy okazał się tylko zapychaczem wstawionym na czas prezentacji. W ostatecznej ścieżce dźwiękowej głosy mają brzmieć profesjonalnie. Już teraz słychać było różnicę w odgłosach kul uderzających w różne materiały. Wzorem swoich komandosów Pyro zakradło się na teren konkurencji, na którym okładają się Medal of Honor, Call of Duty, a

za chwilę pojawi się Brothers in Arms. Jeśli udanie połączy akcję ze skradanką i przebieranką, a także wesprze to ciekawą fabułą, znajdzie swoje miejsce pośród głośnych gier akcji o drugiej wojnie światowej. „Nie boimy się konkurencji. Niech oni się nas boją. Mamy grę z elementami, których oni nie mają" – powiedział pod koniec prezentacji Íñigo Vinós. Niby racja. Wkrótce jednak zobaczymy, czy komandosi wyszkoleni w taktycznej szkole Pyro dadzą radę sławnej Kompanii Braci.

Sir Haszak ■ ■

wp.pl
Wirtualna Polska

IMPERIUM GIER
W CIĄGŁYM NATARCIU

Jeżeli nie czujecie jeszcze mocy, nie umiecie odnaleźć się w świecie gier, zapraszamy Was pod naszą opiekę www.gry.wp.pl
Znajdziecie tu największy zasób wiedzy o grach komputerowcyh w polskim internecie.
Zapamiętajcie ten adres www.gry.wp.pl - Imperium Gier, to najlepsze materiały, największa ich ilość oraz największa moc wiadomości dla graczy, u nas każdy z Was jest ważny!

DEV: MIDWAY AUSTIN WYD: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: KWIECIEŃ

JUŻ GRALIŚMY

AREA 51

> FOX MULDER MIAŁBY TU MARNE SZANSE...

Midway ostatnio przesuwa się coraz wyżej w rankingu wydawców świetnych gier. Można śmiało przypuszczać, że niebawem pozycja firmy na tej liście jeszcze bardziej się umocni, a to dzięki Area 51, nowemu shooterowi fpp, z którym miałem przyjemność spędzić kilka godzin.

Od razu na wstępie zdradzę Wam, że Area 51 jest świetna! Wciąga jak odkurzacz fachowym klimatem, a do tego powala rewelacyjnym wykonaniem. Fabuła przedstawia się sztampowo – tajny eksperyment, wirus, wypadek, zakażenie, zaginiony oddział żołnierzy, wreszcie inny oddział wysłany na poszukiwania pierwszego... Dobrze to znamy. W takiej intrydze i w takim miejscu nie może naturalnie zabraknąć też dobrze nam wszystkim znanych ufoków-szaraków. Ale jak wiadomo w takich grach fabuła się nie liczy, liczy się akcja! A ta we wspomnianej grze, za którą odpowiedzialni są panowie z dawnego Inevitable Entertainment, obecnie przemianowanego na Midway Austin, zapowiada się pierwszorzędnie.

Wystarczy chwilkę pograć w Area 51, aby przekonać się, że wśród wszystkich tych przekombinowanych gier fpp wyrasta nam tytuł, z którego na wszystkie strony bije staroszkolny klimat ostrej sieki i wyżynki. Sytuacje, w których stoimy w jakimś pomieszczeniu wraz z kolegami z oddziału, a do środka wpadają dziesiątki przeciwników i pokotem kładą się pod ogniem z kilku karabinów nie należą do rzadkości, a u gracza wzbudzają niezdrową euforię. Czasem naprawdę nie widać końca chmary potworów.

Jednak oldschool rządzi się swoimi prawami, podobnie jak horrory science-fiction o odciętych od świata drużynach żołnierzy, dlatego nasi towarzysze prędzej czy później zostaną wybici do nogi i na dalszą wycieczkę po słynnej, pomimo swojej tajności, amerykańskiej bazie wojskowej wyruszymy sami.

Gra klimatem przypomina wówczas wypadkową trzeciej części Dooma oraz Alien Trilogy. Niezła kombinacja, prawda? Zniszczony, pozornie cichy kompleks, ślady walki i paniki, oraz świadomość, że w mroku zawsze może czaić się coś niemiłego...

Trzeba przyznać, że klimacik w tej grze jest niczego sobie – ciemne pomieszczenia, w ktorych nie wiadomo, co się czai...

Podczas naszej eskapady spotkamy wiele paskudnych monstrów. Od piekielnie szybkich i potrafiących skakać pod niebiosa mutantów, wyglądających i zachowujących się jak Quasimodo na haju, które z chęcią cię postrzelą, a jeśli nie mają z czego, to ci przyłożą; poprzez zainfekowanych wirusem żołnierzy, którzy aktywnie starają się nas zatrzymać; aż po obce formy życia i wiele innych niespodzianek, które autorzy dla nas przygotowali. Klimat potęgują strachy na lachy zaprojektowane prze autorów poziomów – tu coś wybuchnie, tam pęknie, czasem ktoś lub coś przemknie daleko, w ciemnym korytarzu, a my złapiemy tylko kątem oka jakiś ruch... Poziomy są fachowe i obfitują w wiele fajnych akcji. Raz natrafimy na skaner gałek ocznych blokujący dalszą drogę, która stanie otworem dopiero po pomachaniu przy skanerze oderwaną głową naukowca, kiedy indziej zmuszeni będziemy uruchomić pole antygrawitacyjne w jednym z laboratoriów i skacząc po unoszących się meblach dotrzemy do wcześniej niedostępnych miejsc. Pomimo, że większość zagadek logicznych to proste „znajdź klucz i go użyj" wcale tego nie czuć, bo są naprawdę fajnie zaprojektowane.

Grafika jest rewelacyjna. Niespecjalnie lubię takie sformułowania, bo zawsze istnieje przy nich możliwość przesady i tego, że będzie ktoś to wypominał po wsze czasy, ale testowana przeze mnie wersja na PlayStation 2 zapowiada się jako jeden z najpiękniejszych, jeśli nie najpiękniejszy, shooter fpp na tę platformę. Płynna animacja, fachowo wykonani przeciwnicy, ale przede wszystkim design poziomów i wyraźne przywiązanie do szczegółów powodują, że nie raz przystaniecie przez chwilkę nad czymś podziwiając kunszt i pracowitość grafików i designerów.

Mayhem, jakiego doświadczycie w Area 51 jest momentami wprost nie do opisania. Giń, ufoku, giń!

Bardzo miło zaskoczył mnie arsenał. Miałem okazję pobawić się m. in. karabinem podobnym do podstawowej broni ISA z Killzone, karabinem snajperskim, czy moim absolutnym faworytem – shotgunem. Trzeba przyznać, że bronie mają niezłego kopa – czuć każdy wystrzelony pocisk, a drugi tryb strzału shotguna, z dwóch luf naraz, to prawdziwy odjazd! Pad wyrywa się z dłoni, a lufa strzelby prawie całkiem znika z ekranu! Doskonale czuć, że ta broń ma kolosalną moc i potwornie ciężko utrzymać ją w rękach. Sam design pukawek także ma wiele wspólnego z Killzone. Cóż – jeśli już na kimś się wzorować, to tylko na najlepszych, a gra Guerrillasów jeśli chodzi o dobór arsenału niewątpliwie jest w ścisłej czołówce. Autorzy popuścili trochę wodze fantazji i oddali nam do dyspozycji także bardziej futurystyczne bronie, jak choćby fuzja strzelająca rykoszetującymi kulami energii. W drugim trybie strzału możemy nawet uruchomić wiązkę laserową, która dokładnie pokaże nam trajektorię lotu pocisków. Trzeba przyznać, że to ciekawy patent. A to zaledwie jeden z wielu.

Nowa gra Midway zapowiada się bardzo fachowo, od razu wskakując na listę najbardziej oczekiwanych przeze mnie gier. Klimat, design, bronie, świetne wykonanie i zajmujący tryb dla jednego gracza to pewniaki. Do wciągającego singla dodajcie multiplayer zarówno na jednej konsoli, jak i online i wszystko staje się jasne – możemy szykować się na hit.

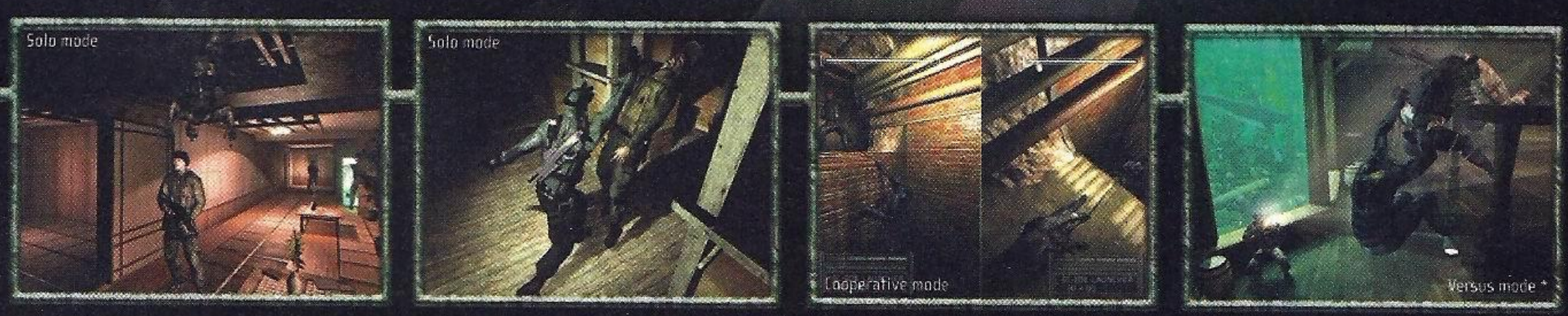
Blizzard Beast ■ ■

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™

TWÓJ PRZECIWNIK
JEST GOTOWY NA WSZYSTKO.

TY MUSISZ BYĆ GOTOWY NA WIĘCEJ.



MARZEC 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM

16+ www.pegi.info

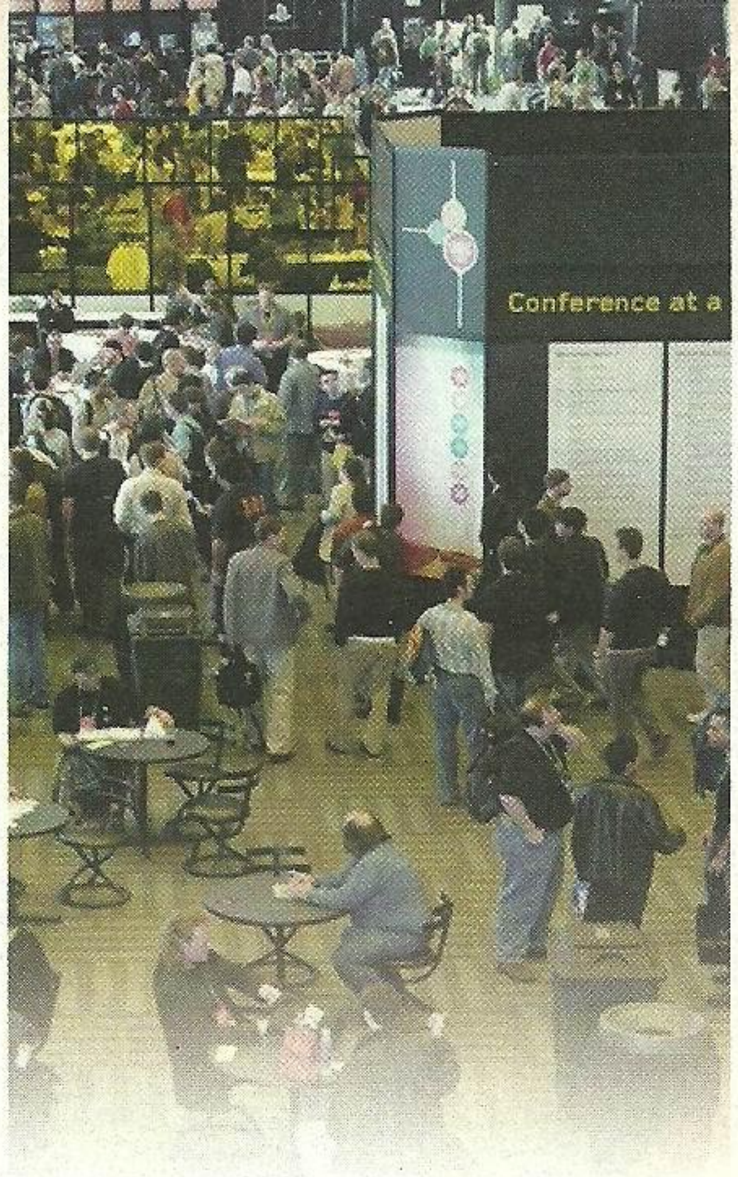
PlayStation.2 NETWORK PLAY

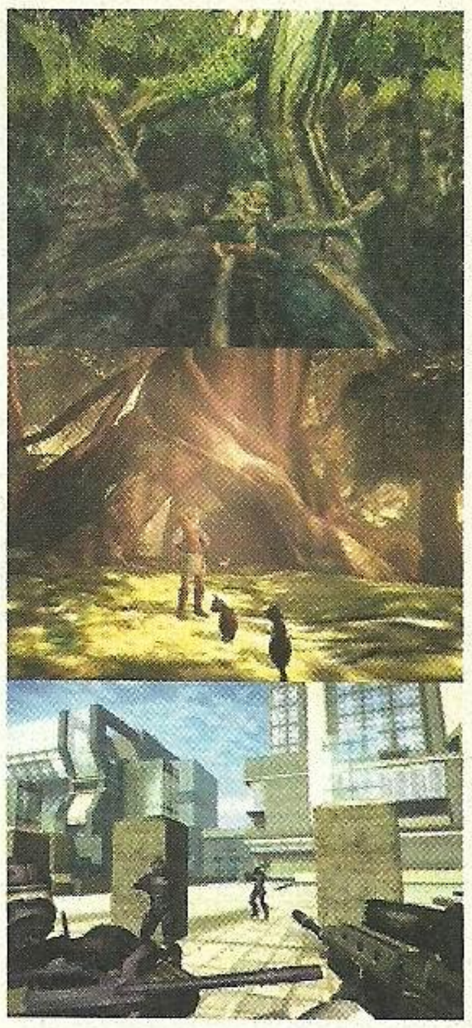
XBOX LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.





GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2005

> Game Developers Conference to regularne, coroczne spotkanie przy herbatce czołówki światowych developerów.

To doskonały moment, aby w całym nerwowym oczekiwaniu na E3, firmy w spokoju podzieliły się świeżymi informacjami na temat nowych projektów. Z tego faktu świetnie zdają sobie sprawę zarówno Microsoft, jak i Nintendo – oba koncerny rzucili bardzo dyskretne światło na nadchodzące konsole i nawet pomimo tego, że nie podały konkretnych specyfikacji technicznych, udało im się maksymalnie rozpalić naszą wyobraźnię.

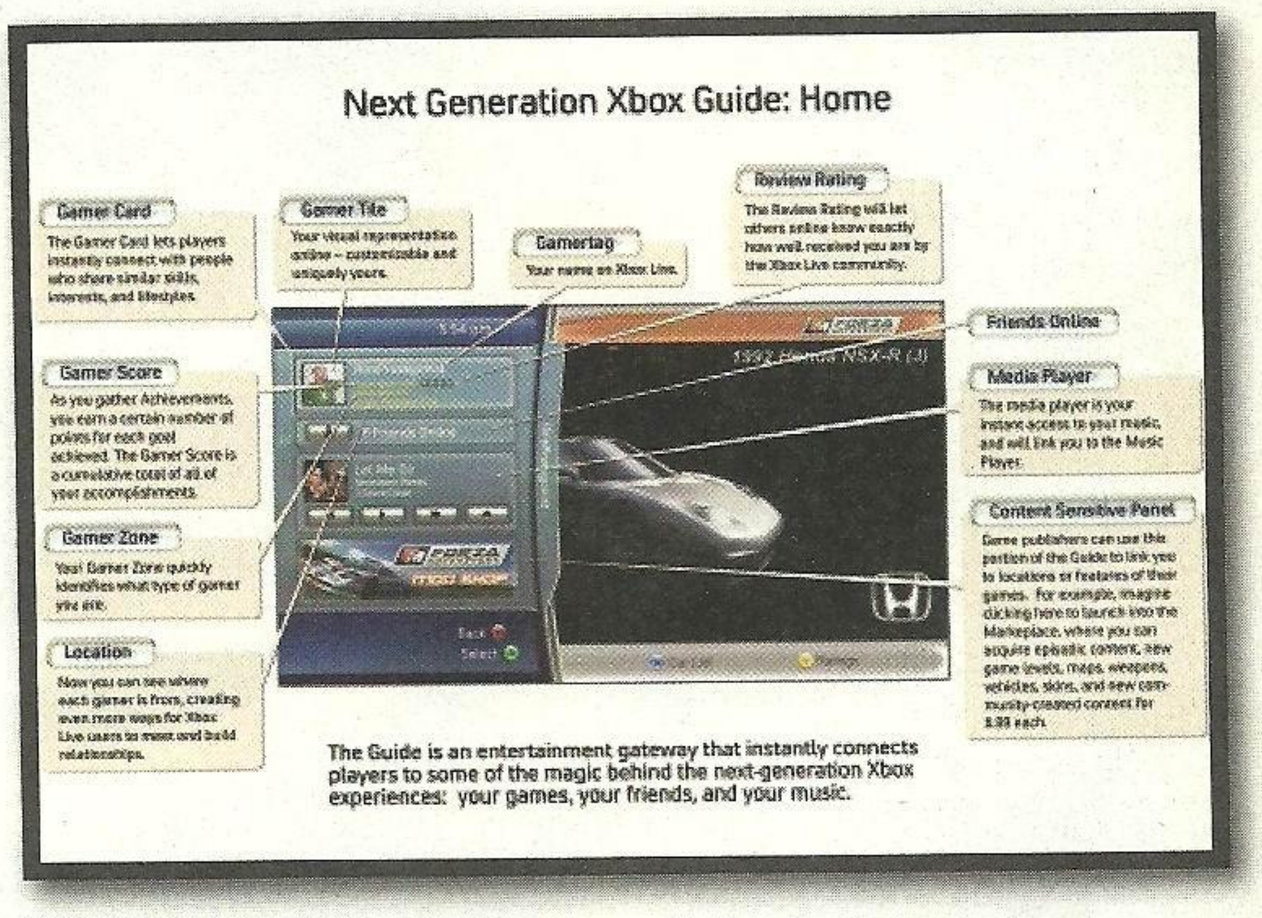
Microsoft

J. Allard, wiceszef Microsoftu ujawnił kilka szczegółów dotyczących przyszłej konsoli. W związku z tym, że przez całe swoje wystąpienie używał nazwy Xenon, także i my będziemy się do niej w ten sposób odnosić. Sprzęt zostanie zaprezentowany światu na E3 razem z pierwszymi grami. Chociaż na temat specyfikacji technicznej „pan Xbox" Allard nie chciał się wypowiadać, zdradził jednak, że w przyszłości każda gra wyświetlana będzie w formacie 16:9. Ponadto dodał, że nad stworzeniem Xenona od trzech lat pracuje ponad tysiąc osób, a wydajność wielordzeniowego procesora stworzonego do spółki z firmą IBM ma sięgnąć rzędu jednego teraflopa. Do tego dochodzi chip graficzny rzeźbiony we współpracy z ATI. Jeśli chodzi o dźwięk, Allard zapewnił, że będzie on tak czysty i dokładny, że gracz usłyszy nawet najmniejszy szmer dochodzący zza jego pleców. Na koniec dodał, że już ponad trzy tysiące development kitów znajduje się w rękach developerów, którzy od bardzo długiego czasu robią z nich należny użytek.

Tyle o hardware. Tegoroczne Game Developers Conference upłynęło J. Allardowi głównie na opowieściach o pomyśle, określanym przez Microsoft mianem „Xbox Guide", a który ma stać się standardem z zastosowaniem w każdej nowej grze. O co chodzi? „Dżej" widzi to tak: „Dzisiejsza młodzież wszystko personalizuje. Kiedy ja dorastałem, moim marzeniem jako szesnastolatka było dostać na urodziny jakikolwiek samochód. Dzisiaj marzeniem jest nowa Honda i dwa tysiące dolarów na to, by wsadzić w nią zabójczy sprzęt AV i wymienić czasem lakier. Obecnie dzieciaki chcą, by spodnie, w których mają chodzić były szyte specjalnie na ich miarę (...) To generacja ludzi chcących pozostawić po sobie ślad na wszystkim czego dotkną, co zrobią. Dzisiejsza technologia daje im możliwość swobodnego przerabiania, konwertowania (muzyka, filmy, zdjęcia) – pozwala zmieniać im również siebie w całkowicie nowy sposób". Takie podejście sprawia, że kolejna generacja konsol nie może oferować tylko lepszej grafiki. Allard mówi o zakończeniu ery „3D", wkroczeniu w erę „HD" (od high-definition) i właśnie w tym pomoże „Xbox Guide". W dowolnym momencie będzie można przerwać grę i wejść do specjalnego menu podzielonego na cztery podstawowe części. Gamer Card pokaże podstawowe informacje na temat gracza – dzięki temu będzie można szybko połączyć się poprzez Live! z ludźmi o podobnych umiejętnościach i zainteresowaniach. Marketplace to sklep z nowymi broniami, pojazdami, poziomami, skinami, a także wszystkim tym, co stworzy internetowa społeczność. Dzięki Micro-Transactions gracze dostaną możliwość kupienia rzadkich bonusów przygotowywanych przez developerów po wypuszczeniu właściwej gry.

Allard podał przykład maksymalnie dopasionego auta do Forzy, do łyknięcia za pośrednictwem sieci za równowartość niecałego dolara. Co prawda brzmi to trochę żałośnie i wygląda na próbę maksymalnego zdarcia pieniędzy z graczy zajaranych wyścigami, ale może inicjatywa będzie nieco głębsza, niż nam się w tej chwili wydaje.
Ostatnim elementem jest Custom Playlists. Dzięki tej opcji w każdej grze będzie można podmienić soundtrack. Xbox Guide ma stworzyć z Xenona prawdziwe centrum domowej rozrywki.

Allard powiedział jeszcze o tak zwanych User Alerts – powiadomieniach wyskakujących z boku ekranu podczas zabawy. Może to być informacja o niskim stanie baterii w padzie (ten ma być bezprzewodowy), albo wiadomość o znajomym oczekującym na pojedynek. „Dżej" wypowiedział się jeszcze na temat Xbox Live. Serwis ma łączyć konsole, pecety oraz inne urządzenia korzystające z dostępu do sieci. Możliwe będą pojedynki między posiadaczami Xenona, a kloniarzami, natomiast statystki oraz listę znajomych sprawdzimy również za pomocą komórki. Niestety, nie wiadomo jak będzie wyglądała sprawa z kompatybilnością wsteczną Xbox Live! Oznacza to, że obecni posiadacze starterów Live! nie mogą być pewni, czy nie będą musieli kupować nowych, przeznaczonych do następcy Xboxa.



Nintendo

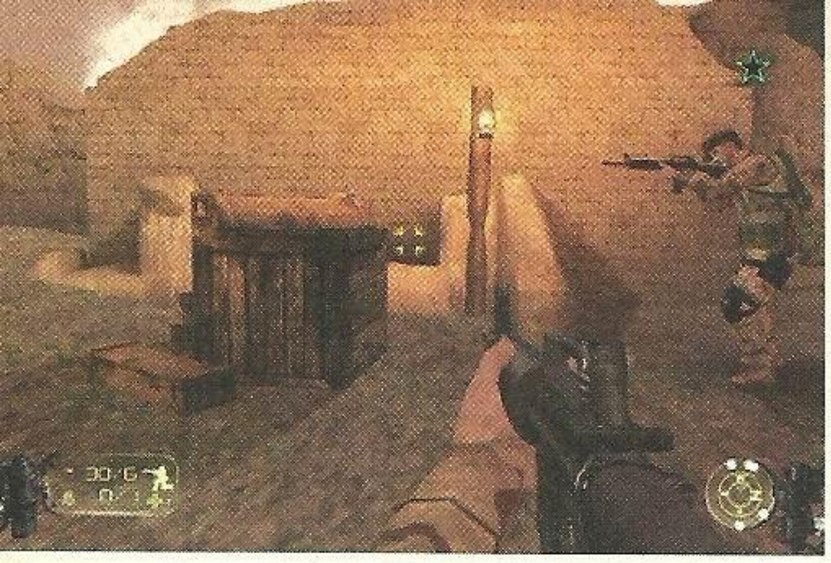
Nintendo rozpoczęło imprezę od pokazu grywalnej wersji Geista. Tworzony przez mało zasłużone studio n-Space tytuł, od ponad roku nie był prezentowany szerokiej publiczności. Przypomnijmy, że jest to shooter fpp, gdzie gracz kieruje duchem zamordowanego żołnierza. Dzięki temu może wcielać się w napotkane osoby, zwierzęta, a nawet przedmioty. Ważnym elementem dla Nintendo ma być również dojrzały klimat. Poprzedzająca walkę z bossem scenka, obfitowała w krew i wymyślne sceny śmierci.

Drugi dzień GDC przyniósł spotkanie z powszechnie znanym i lubianym wiceprezesem sprzedaży i marketingu w Nintendo of America, Reggiem Fils-Aimem. Zapowiedział on prezentację Mario 128 na najbliższym E3, choć wykręcał się od odpowiedzi, która z konsol (GameCube czy Revolution) dostanie ten tytuł. Nieśmiało dodał również, że Retro Studios od dłuższego czasu pracuje nad tytułami dla ich nowej konsoli stacjonarnej. Ponadto potwierdził kolejne tytuły opracowywane w kooperacji z third party developerami (jak F-Zero GX z Segą), jednak szczegółów dowiemy się (niespodzianka!) w maju na E3. Przy okazji poznaliśmy kilka informacji na temat gry Pokemon XD, która trafi na GCN pod koniec roku. Ma to być pełnokrwisty erpeg, wzorowany na wcześniejszych wersjach z GBA, a nie sequel do Colosseum.

Wreszcie nadszedł dziesiąty marca, a wraz z nim przemówienie Satoru Iwaty, szefa szefów w Nintendo. Na początku wyznaczył cele sobie i Nintendo na najbliższą przyszłość: tworzyć gry zarówno dla miłośników konsol, niedzielnych graczy i osób do tej pory nie zainteresowanych grami oraz dostarczać rozrywkę na najwyższym poziomie, jednocześnie wprowadzając nowe rozwiązania. Oczywiście był to wstęp do przemowy o Dual Screen'ie i Revolution. Jednak zanim przeszedł do tych sprzętów, zaprezentował światu nowy trailer z nadchodzącej Zeldy! Film zrobił olbrzymie wrażenie, szczególnie grafiką, mroczniejszym klimatem i skojarzeniami z Ocariną. Mimo, że na sucho można przyczepić się do słabych tekstur. Iwata przyrzekł, że odświeżona grafika to nie jedyna nowość w kolejnej Legendzie, a my trzymamy go za słowo. Już na E3 (a więc w maju!) okaże się, czy mówił prawdę. Boli tylko data premiery – koniec 2005.

Następnym punktem przemowy był DS. Sprawa najważniejsza: do końca roku Nintendo chce wprowadzić tę konsolę do rozgrywki online! Pierwszymi grami korzystającymi z tej funkcji będzie Mario Kart DS i nowy Animal Crossing. Aby grać przez internet, wystarczy znaleźć się z DSem w pobliżu hotspota dowolnego Wi-Fi. Proste i genialne...

Na końcu nadszedł czas na to, czego wszyscy wypatrywali. Iwata ujawnił kolejne, tym razem pewne informacje na temat Nintendo Revolution. Robocze nazwy procesora głównego i graficznego to Broadway (IBM) oraz Hollywood (ATI). Jak widać, N kontynuuje współpracę z twórcami analogicznych bebechów do GCN. No, a teraz ta najbardziej konkretna informacja: nowa stacjonarna konsola Nintendo będzie wstecznie kompatybilna z GameCube! Przesiadając się na Revolution nie trzeba pozbywać się starych hitów! Ponadto Revo będzie sprzętowo obsługiwał Wi-Fi. Na zakończenie Satoru zapewnił, że wprawdzie Revo ma być czymś nowym, jednak programowanie nań nie będzie się szczególnie różniło. A co za tym idzie, ma nadzieję, że niezależni developerzy będą supportować ich konsolę. ■■



AMERICA'S ARMY RISE OF A SOLDIER

> Owoc francusko-amerykańskiej przyjaźni

Rzadko spotykana w tej branży umowa amerykańskiego i francuskiego wydawcy (U.S. Army i Ubisoft) już niebawem zaowocuje wojenną strzelanką fpp. Konwersja tej gry obiecywana jest konsolowcom od przeszło trzech lat, bo dokładnie tyle już czasu cieszą się nią posiadacze komputerów. Liczne opóźnienia sprawiły jednak, że posiadacze peesdwójek i iksboksów zagrają w nią dopiero w nadchodzące wakacje.

Podstawą zabawy w America's Army będzie tryb kariery, w którym zbudowany od podstaw żołnierz piął się będzie w wojskowej hierarchii. Zabawa rozpocznie się w biurze rekrutacyjnym, ale docelowo ma zakończyć się w jednostkach specjalnych na stanowisku dowódcy oddziału. Ubisoft ponoć bardzo nalegał, aby ścieżka do celu była maksymalnie nieliniowa – od gracza będzie zależało, jakie obierze po drodze specjalizacje. Jedni zostaną wybitnymi snajperami, inni zaś grenadierami.

Ekskluzywna umowa Ubi z U.S. Army gwarantuje wsparcie i konsultacje prawdziwych jednostek specjalnych przy projektowaniu postaci, broni, sprzętu i choreografii starć. America's Army to także pełne wsparcie sieciowego multiplayera, standardowo dla szesnastu konsolowych żołnierzy. Rise of a Soldier ukończycie sami, bądź w kooperacji z drugim graczem, ale wówczas ekran malowniczo przedzieli się na pół. Do czasu tegorocznego E3, a więc maja 2005 pozostaje nam podziwianie screenshotów. ■ ■

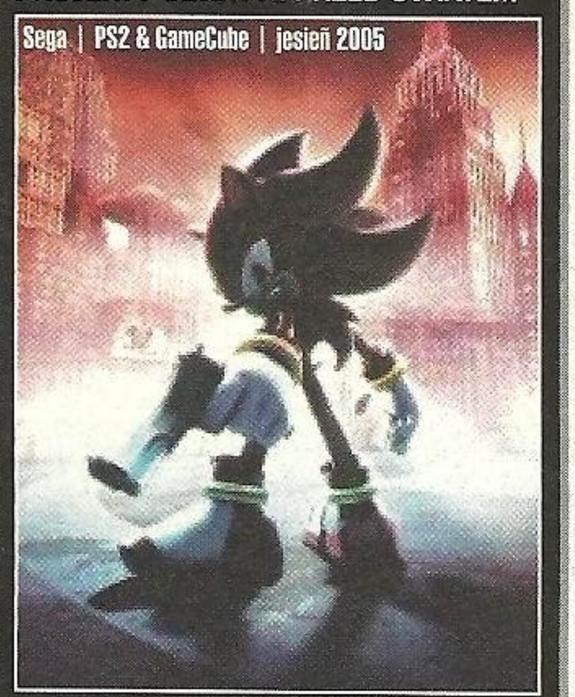
PANZER ELITE ACTION

> Blacha i gąsienice na polu walki

Panzer Elite to gra akcji osadzona w realiach drugiej wojny światowej, podczas której poznamy trzech dowódców wraz podlegającymi im załogami. Nazistowskiemu generałowi zaimponowały sukcesy w Polsce i Francji, więc korzystając ze sprzyjającej weny czym prędzej łapie się za wschodnie tereny, w tym Stalingrad. Czerwonoarmistę poznamy w trakcie desperackiej obrony tegoż Stalingradu i pomożemy mu przeprowadzić kontrofensywę przeciw hitlerowcom. W wojennym tyglu nie zabraknie odważnych i jedynie sprawiedliwych Amerykanów, którzy po raz kolejny udowodnią, że znają się na zdobywaniu Normandii, jak nikt inny. Zadaniem Jankesów będzie nie tylko ponowne przeprowadzenie ofensywy w Dniu Dni (D-Day), ale także definitywne zażegnanie niemieckiego problemu.
Nasi dowódcy to ziomki z nielichymi układami – pod ich kontrolą znajdzie się cały dorobek militarny, w tym samoloty, czołgi i szybkie pojazdy naziemne. Smaczku dodaje fakt, że wszystkie obiekty obrócić można w pył, a projekty pojazdów wziął na siebie Bob Bates – twórca Unreala. PS2 i Xbox - jesień. ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



Sonic Adventure 3: Shadow of the Hedgehog

Po maksymalnym wyeksploatowaniu Sonica, jako bohatera ponaddźwiękowych platformówek, Sega sięga po Shadowa, złego i podstępnego brata bliźniaka błękitnego jeżyka. Tak więc raz jeszcze przekonamy się, czy czarny bohater sprzedaje więcej gier. Błękitni nie określili docelowej platformy dla swojej gry, ale już wiemy, że oprócz wybijania się z ramp i zbierania pierścieni, Shadow the Hedgehog będzie strzelanką 3D, zrobioną na wzór Ratchet and Clank. Jeżyk ze spluwą w łapie?

Moto GP 3

Oto dowód, że Climax uważnie słucha uwag swych klientów. Moto GP3, a więc najnowsza odsłona wyścigów motocyklowych na Xboxa, charakteryzować się będzie przede wszystkim niższym poziomem trudności. Na szczęście pozostanie patent z oddzielnym kontrolowaniem przedniego i tylnego hamulca, ale w tej części gry zostanie on bardziej wyważony (czytaj: uproszczony), podobnie jak balansowanie ciałem podczas wchodzenia w zakręty. Climax nadal stawia na ogromny speed, który towarzyszy serii od narodzin. A tym razem podobno będzie jeszcze szybciej!

7 Sins

Siedem grzechów to kolejna opowieść ze świata seksu, wpływów i nieprzyzwoicie dużej kasy. 7 Sins to symulator dzikiego życia, przez który poprowadzicie dowolnie wykreowaną przez Was postać. Tytułowa ilość grzechów oznacza liczbę misji, jaką autorzy przygotowali dla rządnych wrażeń graczy. Jedne będą zabawne, inne niebezpieczne, a jeszcze inne – cholernie ryzykowne. Cel gry, to osiągnięcie maksymalnych wpływów i przejęcie posady szefa wszystkich szefów w Apple City. Nie obędzie się bez słusznej ilości minigier o tak fajnych nazwach, jak „vodka race", czy „toilet's Mozart". Brzmi to wszystko tragicznie...

DEADLANDS

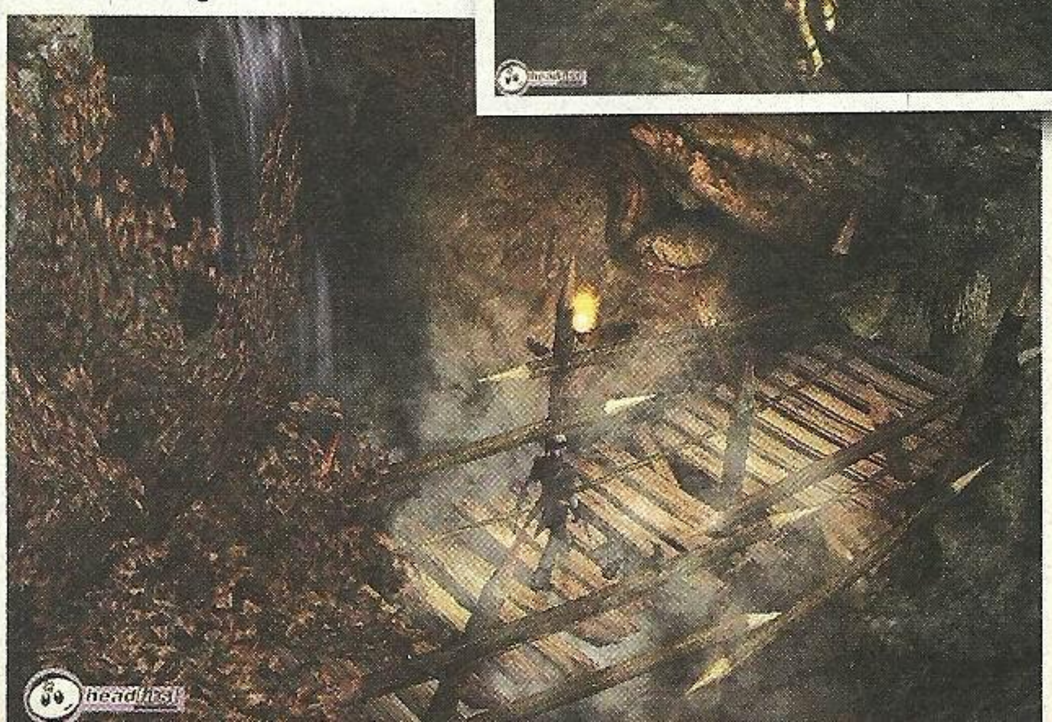
> Lubicie alternatywne historie?

Akcja Deadlands rozgrywa się w roku 1877, dokładnie podczas amerykańskiej wojny domowej. Ogromne trzęsienie ziemi totalnie dewastuje Kalifornię, w szybkim czasie zamieniając ją w malowniczą sieć tuneli, rowów i kanionów. Jednak poza katastrofą, trzęsienie ziemi odkrywa przed ludźmi nieznane dotąd superpaliwo o nazwie ghost rock. Dzięki tej substancji miasta zaczynają dorabiać się bardzo ciekawych wynalazków, które nigdy nie powstałyby bez nawiedzonych skałek. Problem w tym, że ludzi zaczynają napastować Reckonerzy – istoty, które pojawiły się na ziemi wraz z nowoodkrytym paliwem. Coś uwolniło Reckonerów, którzy momentalnie rozleźli się po wszystkich zakamarkach kraju, a zadaniem graczy będzie uwolnienie ludzi od paskudnych zjaw.

Deadlands tworzy ekipa, która do tej pory zajmowała się głównie pisaniem gier rpg na PC – nie zdziwi Was zatem fakt, że Deadlands również należeć będzie do tego nurtu. Gra bardzo fajnie miesza klimaty Dzikiego Zachodu z nowoczesną technologią (ghost rock zrobił swoje), natomiast gracze będą mieli pełną swobodę w określaniu się raz po dobrej, a raz po złej stronie mocy. Autorzy określają swoją grę, jako „nieskończoną" – świat Deadline składa się z tony skomplikowanych elementów 3D, które za każdym razem budują losowy świat od nowa i okładają go bonusowymi miniquestami. I jeśli dodać do tego informację, że w Deadlands pogramy przez sieć z innymi graczami na świecie, to okaże się, że mamy do czynienia z tytułem na wskroś podobnym do leciwego Phantasy Star Online.

Podobnie jak w tytule Segi, można spotykać się z innymi uczestnikami w gildiach i wyruszać na wspólne obijanie wstrętnych Reckonersów. Oczywiście za każde powalone bydle gra wypłaci punkty doświadczenia, które zamienimy potem w dodatkowe umiejętności, co szybkiego końca przygodzie nie wróży. A Dziki Zachód pozwolił autorom pójść nieco dalej – nie zabraknie tu konnych pościgów i klasycznej wymiany ognia w samo południe. Swoją drogą, repertuar broni różni się od tego, jaki na co dzień spotykamy w grach westernowych. Pełno tu indiańskich czarów i broni palnej opartej o supermoce. Głównego bohatera wykreujemy spośród członków ośmiu różnych klas (strzelec, klecha, szaman, szalony naukowiec, itd.), a następnie zadecydujemy, jaki model rozgrywki nas interesuje (on/offline). Oczywiście wejście w sieć poprzedzone zostanie żmudnym pakowaniem statystyk w domowym zaciszu.

Autorzy obiecują bogate wsparcie już po wydaniu gry – Deadlands regularnie zaopatrywany będzie w dodatkowe misje, które ściągniemy za pośrednictwem Network Adaptora. Gra weszła już w fazę ostatnich betatestów i oczekuje na premierę, która nastąpi prawdopodobnie latem tego roku. ■ ■



DEV: SCE STUDIOS SANTA MONICA WYD: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: KWIECIEŃ

GOD OF WAR

Oto czarny koń ze stajni Sony, który bardzo wyraźnie zaznaczył swą obecność na ubiegłorocznym E3. Ogromne zainteresowanie prasy i masa odznaczeń przyznanych w kategoriach najbardziej oryginalnego tytułu, najlepszej gry konsolowej oraz najlepszej gry akcji spowodowały, że God of War momentalnie pojawił się na ustach graczy z całego świata. I słusznie, bo God of War to tytuł wielki, który wzbudzi wśród graczy mnóstwo emocji i zyska należny szacunek.

Mimo, iż gra znajduje się w produkcji od trzech lat, to nie zdziwiłbym się specjalnie, gdyby prace nad nią dobiegły końca już dawno temu. Długi czas oczekiwania i podgrzewanie atmosfery działają na podekscytowane tłumy niczym płachta na byka, a dzień premiery na pewno będzie jednym z głośniejszych w branży. Jestem zaskoczony, z jaką łatwością God of War nawiązuje walkę z najlepszymi tytułami akcji (Devil May Cry, Onimusha, Prince of Persia) i wiem już, że pełną wersję gry z pewnością kochał będę równie mocno, jak megahity ze stajni Capcomu. Jeśli nie mocniej.

Historia so far...

Wygnany z Olimpu i przeklęty przez bogów Kratos z ogromnym impetem spada z najwyższego urwiska w całej Grecji. Mimo, iż kolejne warstwy chmur przebija z prędkością błyskawicy, na jego twarzy nie widać gniewu, przerażenia, ani żadnych emocji. Tym desperackim krokiem Kratos kończy bowiem szaleństwo, jakim było jego życie. Zanim jednak roztrzaska się o skały, David Jaffe, główny projektant gry zaproponuje nam szybki skok w przeszłość do wydarzeń poprzedzających samobójczą próbę Kratosa. Poznacie jego historię jako człowieka dowodzącego niegdyś oddziałami Sparty, dowiecie się, jak wielkim szacunkiem i charyzmą cieszył się wśród swoich ludzi, zobaczycie także moment, w którym poległ na polu walki i powrócił na ziemię jako oszalały z wściekłości furiat i jednocześnie czempion bogów olimpijskich.

God of War to potężna dawka greckiej mitologii podanej ze sporym przymrużeniem oka. Grając odnosi się wrażenie, jakby autorzy wzięli ogromne

sito i odsiali wszystkie co nudniejsze fragmenty, a pozostawili tylko te najbardziej widowiskowe i krwawe. Dzięki temu Kratos zanurzy ostrza w cielsku Hydry, przebije na wylot pysk Minotaura, chirurgicznymi cięciami oduczy śpiewać legendarne Syreny, sprawdzi, jak wielki jest Kronos, co kryje się w owianej złą sławą Puszce Pandory oraz jak katastrofalne spustoszenia sieje na ziemi tytułowy Bóg Wojny – Ares. Jasne, miłośnicy greckiej mitologii natychmiast dokopią się w God of War masy sprzeczności (Meduzy i Mintoaury walczące ramię w ramię?), ale czego nie robi się dla podbicia grywalności?

A było to tak... Podczas jednej z nudnych przejażdżek japońskim metrem, wspomniany wcześniej David Jaffe wziął do ręki książkę Mythology (napisaną przez Edith Hamilton) i zaczął zaznaczać mazakiem najbardziej chłodne postacie, które życzył sobie ujrzeć we własnej grze. Oddźwięk ze strony Sony Studios Santa Monica był na tyle pozytywny, że w gotowym tytule znalazła się ostatecznie jedna czwarta zawartych w książce monstrów. Reszta z nich poczeka zapewne na sequel, który już teraz jest więcej niż bardzo prawdopodobny.

Pomysł na Kratosa uważam za strzał w dziesiątkę. W God of War pod Waszą kontrolę oddany zostanie twardy rzeźnik-brutal, bez skrupułów zanurzający ostrza w demonach i rozrywający przeciwników na strzępy w fontannie ich własnych wnętrzności. Masę szacunku wzbudzają podwójne, zakrzywione miecze, którymi posługuje się nasz kat. Oba ostrza umocowane zostały na łańcuchach, co cholernie wydłuża zasięg broni i kapitalnie wpływa na widowiskowość walk.

Kratos jest martwy. Całymi latami palił wioski, zarzynając winnych i niewinnych, ale w końcu poległ podczas jednej z ogromnych bitew. Gdyby nie fakt, iż tytułowy Ares rozpoczął swe krwawe żniwo na ziemi, Kratos prawdopodobnie raz na zawsze ugrzązłby w otchłaniach Hadesu. Do akcji wkracza jednak bogini Atena, która nie tylko nie godzi się z tym, co wyczynia bóg wojny, ale dodatkowo oferuje martwemu bohaterowi układ – jeśli

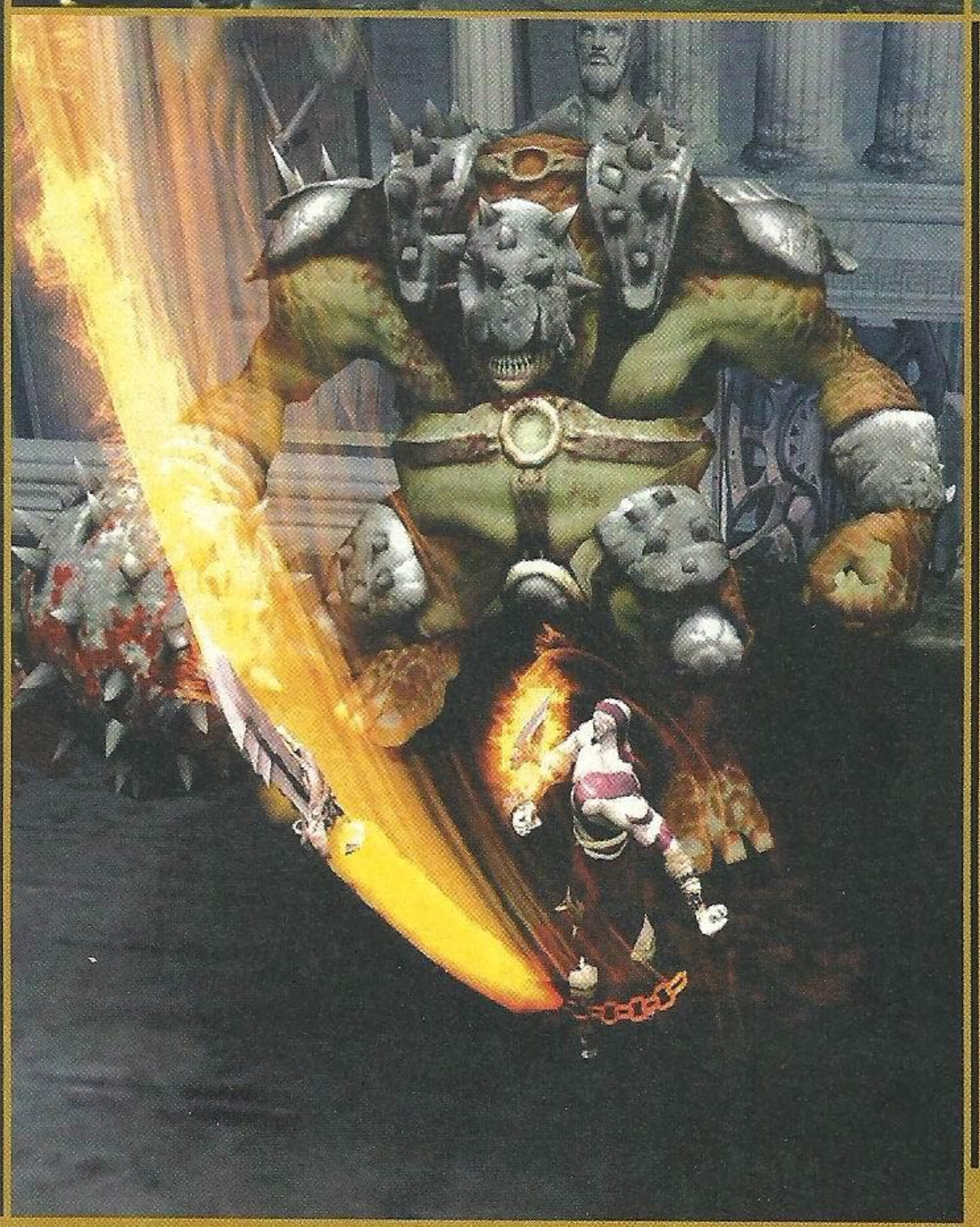
Rytmiczne bicie po przyciskach pada to często jedyny sposób na pokonanie przerośniętych bossów. Jeśli wcześniej obijecie wstrętnym kreaturom gęby, gra otworzy przed Wami możliwość wzięcia udziału w krwistej, mocno uproszczonej odmianie DDR, Amplitude, Frequency, czy innej, dowolnej gry rytmicznej.

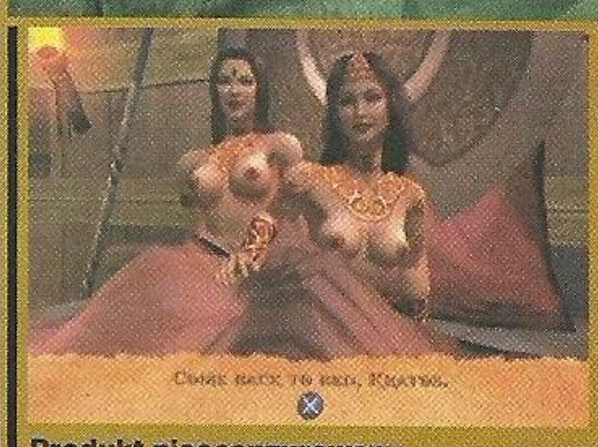
powstrzyma armie minotaurów, szkieletów, cyklopów, harpii i innego dziadostwa, które przypełzło na Ziemię wraz z bogiem wojny, a na końcu dobierze się do samego Aresa, jego ciemna przeszłość zostanie zapomniana, on zaś w mgnieniu oka znajdzie się na Olimpie. Układ okazuje się jednak strasznie niewdzięczny – odrodzony Kratos błąka się po świecie przez dziesięć długich lat, a potworów wcale nie ubywa.

Akcja gry startuje w momencie, gdy wściekły i męczony wizjami przeszłości bohater decyduje się ostatecznie ruszyć na spotkanie z Aresem. A musicie wiedzieć, że główny przeciwnik to nie byle kto. Mniejsza nawet z tym, że Ares jest synem samego Zeusa, a brutalne i masowe mordowanie to jedno z jego ulubionych zajęć... Ares jest po prostu przeogromny – sam jego paznokieć ma wielkość sporej kamienicy!

Mnóstwo szacunku należy się projektantom poziomów za masę równoległych wydarzeń, które jednocześnie rozgrywają się na ekranie. Na pierwszym planie zawsze wymiatał będzie Kratos okrutnie sieczący przeciwników, ale to, co ujrzycie hen, daleko w tle niejednokrotnie wprowadzi Was w szczery podziw. Raz będzie to gigantyczny Kronos dźwigający na plecach świątynię (!), innym razem Hydra wyżerająca załogę statku, a kiedy indziej Ares siejący prywatną apokalipsę w legionach Greków.

Przeprowadzenie akcji GoW w realiach greckiej mitologii pozwoliło autorom zaprojektować masę świetnie przemyślanych przeciwników i ogromnych, oszałamiających rozmachem lokacji. Dołóżcie do tego ogromny budżet, jaki japoński gigant przeznacza na swoje wewnętrzne produkcje, a otrzymacie przybliżony obraz tego, jak prezentuje się God of War.





Produkt nieocenzurowany

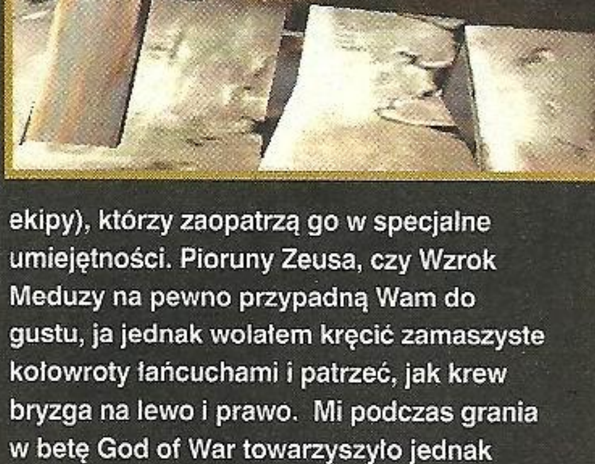
God of War jest bodaj pierwszą grą konsolową, w której autorzy zdecydowali się pokazać nagie kobiety w pełnej okazałości. Żadnej cenzury, żadnej umowności, żadnych domysłów. Wiem, wiem – na komputerach PC jest cała masa tytułików napisanych we flashu, gdzie w zamian za odpowiednią ilość punktów panie zrzucają z siebie to i owo, ale do licha, mówimy o wysokobudżetowych grach na konsole! Jestem nieziemsko ciekaw, czy w pełnej wersji God of War wszystkie te odsłonięte przed kamerą części ciała prześlizgną się pod czujnym okiem cenzury, czy też zobaczymy wymowne kwadraciki w miejscach, gdzie być ich nie powinno. Zaintrygowani? Co powiecie na scenę, w której Kratos budzi się w łóżku z dwiema nagimi kobietami, a które tylko czekają na szybką minigrę, bynajmniej nie wstępną? Tego jeszcze na konsolach nie było! Wciskając odpowiednią kombinację przycisków Kratos baraszkuje z miłymi paniami, za co naturalnie konsola wypłaca punkty. Dla dobra tego tekstu wracałem do łóżka dwadzieścia razy pod rząd, ale poza udawanymi okrzykami rozkoszy i nędzną ilością punktów za każdą (poza pierwszą) gimnastykę, mój bohater nie został w żaden inny sposób nagrodzony za wytrwałość. Wiedzcie po prostu, że God of War ma w sobie znacznie więcej negliżu i mniej cenzury, niż wszystkie gry na rynku razem wzięte. A zwłaszcza Playboy: The Mansion.

Rzeźniczy los

Po solidnym ograniu wczesnej wersji God of War wiem, że z powodzeniem zajmie on miejsce obok takich megahitów jak DMC: Dante's Awakening i PoP: Warrior Within. Nie ma szans, aby było inaczej. Kratos to bezkompromisowy rzeźnik, który od pierwszych minut gry rozpoczyna morderczy taniec z łańcuchami, a przerwy urządza sobie wyłącznie podczas sprawdzania zawartości skrzyń, przepychania kamiennych bloków, skakania po platformach i wspinania się po ścianach. Trochę krzywdzące byłoby także nazwanie jej jeszcze jednym zwyczajnym slasherem, bo gra jest zbyt rozbudowana jak na ten ciasny gatunek.

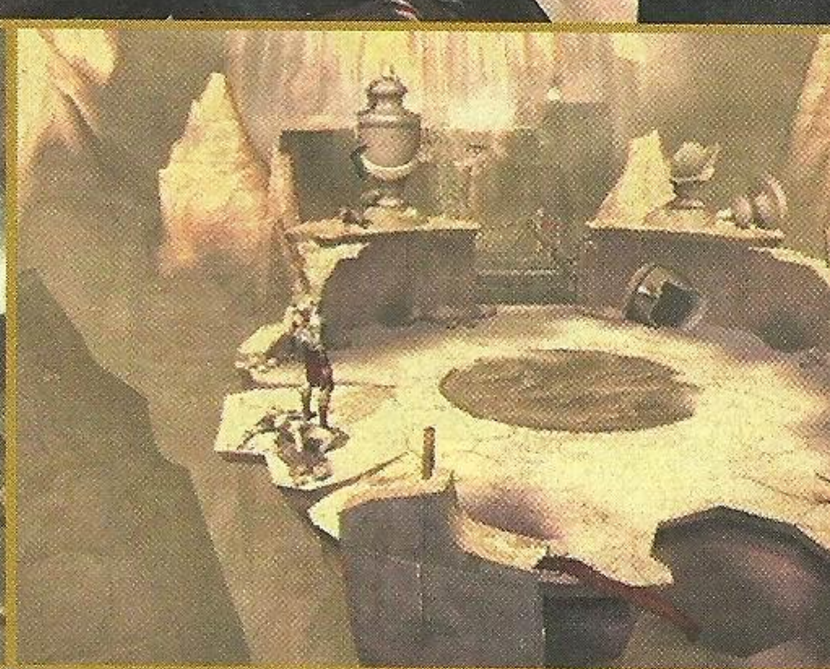
Zabawę zaczniecie i skończycie uzbrojeni w mordercze łańcuchy (znane także jako Blades of Chaos), jednak w trakcie gry otrzymacie całą masę okazji do poprawienia ich statystyk. Wzmacniając broń (pięciokrotny tunning morderczych zabawek to robota na kilkanaście godzin) zauważycie, iż nie tylko zwiększa się jej siła i szybkość, ale otrzymujecie przy tym całą stertę dodatkowych ciosów i akcji. Niektóre zagrania są na tyle widowiskowe, że towarzyszy im zwolniony kadr i najazd kamery, aby jak najdokładniej ukazać rozpadających się na plastry mięcha przeciwników. Co powiecie na akcję, w której Kratos sprzedaje potężny cios wybijający przeciwnika w powietrze, skacze za lecącą pokraką do góry, kadr na kilka sekund zwalnia, bohater wbija w przeciwnika ostrze i kręci nim, niczym śmigłem rozganiając pozostałe łażące po okolicy gnidy? A jak zareagujecie w momencie, gdy Kratos zgarnie wyjącą Syrenę za pukiel długich włosów, sprowadzi do parteru i rozwali jej łeb o podłoże? Na pewno nie tak, jak w momencie, gdy szamoczącego się w potężnym uścisku przeciwnika rozerwie na dwie części w fontannie krwistoczerwonego konfetti!

Gracze-magicy też będą zadowoleni. Na drodze do Aresa, Kratos niejednokrotnie odwiedzi greckich bogów (Posejdona i resztę ekipy), którzy zaopatrzą go w specjalne umiejętności. Pioruny Zeusa, czy Wzrok Meduzy na pewno przypadną Wam do gustu, ja jednak wolałem kręcić zamaszyste kołowroty łańcuchami i patrzeć, jak krew bryzga na lewo i prawo. Mi podczas grania w betę God of War towarzyszyło jednak poczucie lekkiego niedosytu – przede wszystkim chciałbym chlastać większe ilości nieco trudniejszych nieprzyjaciół. Tym bardziej, że wcielając się w rolę szalonego Kratosa, naprawdę można poczuć dreszcz emocji. Ten kolo to prawdziwy bad madafaka, co widać zarówno na nieźle wykonanych filmach, jak i podczas samej gry. Klepiąc na przemian zaledwie dwa przyciski pada uzyskacie szereg morderczych zagrań, które potną wszystko, co znajdzie się w okolicy niczym rozpędzony kombajn podczas żniw. Ale im dalej zabrniecie w grę, tym bardziej docenicie możliwość blokowania ataków oraz łapania przeciwników za kołnierz i wykończenia ich na wiele brutalnych sposobów.



Slasher nowej generacji nie może obejść się bez ulubionego przez wszystkich pakowania statystyk i autorzy doskonale o tym wiedzą. Z ubitych zawodników wystrzeliwują różnokolorowe sfery, które Kratos natychmiast wsysa. Podobnie jak w Onimushy i DMC, kuleczki są kolorowe i odpowiadają za różne statystyki. Jedne podniosą wydajność broni, kolejne uzupełnią zdrowie, a jeszcze inne – pasek magii. Warto też szperać za ukrytymi komnatami i włazić w miejsca z pozoru opuszczone, bo można się dogrzebać ostrych bonusów w postaci większego paska energii, many, itd. GoW to rewelacyjna siekanka, która zgodnie z ostatnimi trendami, ocenia widowiskowość walk – zmaltretujcie kilku przeciwników pod rząd używając wyszukanych kombinacji, a licznik combosów wystrzeli w górę jak z procy. Po sprawnym opanowaniu najbardziej wydajnych kombinacji można poczuć się jak rasowy wymiatacz. God of War nie wymaga wielu wyrzeczeń w zamian za superwidowiskowe zabijanie, a autorzy idą jeszcze dalej. Oprócz ścinania łbów i siekania biednych stworów na drobne, podczas walk często włącza się mordercza minigierka. Jeśli zaobserwujecie nad głową nieszczęśnika znaczek symbolizujący przycisk na padzie, należy niezwłocznie wdusić go do oporu, a Kratos zacznie bawić się ze swoim wrogiem w rzeźnika

Do gry wrócicie na pewno nie jeden i nie dwa razy. Sprawcą całego zamieszania jest dział „extras", który aż tonie od dodatków i bonusów czekających na wytrwałych. Czego tu nie ma! Znalazł się film, w którym twórcy opowiadają o genezie gry i pomyśle na jej głównego bohatera, znalazła się także aplikacja, w której przejrzycie projekty usunięte z ukończonego Goda. Jest dodatkowy, koszmarny poziom trudności, usunięte levele i masa innych zabawek...



i niewiniątko. „Killing mini game" wymaga od graczy rytmicznego klepania we wskazane przyciski lub wykonywania innych poleceń, jak choćby wykręcenia odpowiednich figur analogiem. Jeśli się nie uda – bestia zrobi naszemu podopiecznemu krzywdę. Natomiast w przypadku, gdy bezbłędnie wprowadzicie wymaganą kombinację, Kratos udowodni Wam, że łańcuchy zakończone ostrzami to jedna z najbardziej chłodnych broni, jakie wymyślono na potrzeby gry, a z potężnych mięśni nasz rzeźnik też potrafi zrobić niezły użytek. Na dokładkę zabicie konkretnych przeciwników minigierką owocuje dodatkowymi punktami zdrówka lub magii.

Minigry nie są szczególnie wymagające, a na wstukanie żądanych przycisków mamy z reguły dwie sekundy. Są za to niezwykle efektowne – oczy wyszły mi z orbit, gdy zobaczyłem, jak zakończyła się mordercza bitwa z pierwszym bossem w grze – przeogromną Hydrą. Powiedzmy w skrócie, że Kratos nadział jej śmierdzący pysk na ułamany maszt, a potwór zdechł z wrzaskiem bólu równie głośnym, jak ten którym raczył nas we wcześniejszych momentach walki, próbując przestraszyć i powalić (chyba smrodem) Kratosa!

Naprawdę warto przyjrzeć się przeciwnikom, na których napatoczy się Kratos. Podstawowy repertuar pokrak (minotaury, meduzy, rozwrzeszczane harpie) to prawdę powiedziawszy nic wyszukanego i służy wyłącznie nabijaniu statystyk. Znajdzie się jednak kilku szefów, którym po prostu trzeba poświęcić nieco miejsca. Przede wszystkim bossowie – są tak ogromni i kapitalnie animowani, że próżno szukać im konkurentów wśród gier obecnej generacji. Bardzo długo pamiętał będę widowiskową, niemal epicką walkę z Hydrą na wzburzonym morzu, nigdy nie zapomnę też Kronosa, który był tak wielki, że dźwigał na plecach górę wraz ze zbudowaną na jej czubku świątynią! W tej grze wszystko wykonane jest z gigantycznym rozmachem i artyzmem. Widziałem wszystkie gry na obecną generację konsol, ale już dawno nie zdarzyło mi się stanąć w miejscu i z otwartą gębą wpatrywać w jakiś element otoczenia. A w God of War robiłem to nad wyraz często, choćby w momencie, gdy daleko w tle szalał gigantyczny Ares i tysiącami mordował maleńkich jak mrówki ludzi. Paradoksalnie, szefowie nie są tak drastycznie trudni do pokonania, jakby na to wskazywał ich rozmiar. Ot, jeszcze jeden dowód na to, że widowiskowość nie zawsze idzie w parze z poziomem trudności. Warte wspomnienia są także syreny. Po prostu zakochałem się w ich głosach, które prowadziły mnie przez smaganą wichurą pustynię. Jeśli prawdziwe syreny śpiewały równie pięknie, nic dziwnego, że zagubieni żeglarze płynęli w ich kierunku. Rewelacja – aż żal było rozsmarowywać syrenki po ziemi i wygaszać ich słodki wokal. No, chyba, że tylko ja mam słabość do kobiecych chórków.

Krew na łańcuchu

God of War, mimo iż nie prezentuje się równie brutalnie jak dziki rzeźnik ostatnich miesięcy – Shadow of Rome, to wiaderek posoki mu nie brakuje. Krew rozlewa się przy każdym celnym uderzeniu, rozcięte na pół bestie eksplodują niczym hydranty, a rozrywający przeciwników Kratos niekoniecznie spodoba się uprzedzonym obrońcom moralności. Patrząc na bohatera przebijającego pysk minotaura nożem, zastanawiałem się, co czuli twórcy projektując tak przekonywujące sceny mordów. W jednym z wywiadów David Jaffe stwierdza, iż podstawowym założeniem God of War jest pozwolenie graczom na totalne wyżycie się. To nie jest gra o dzielnym wojowniku walczącym o słuszną sprawę. GoW to opowieść o brutalnym egoiście robiącym wszystko, aby uwolnić się od szaleństwa. „Chciałem, aby gracze poczuli, że grają postacią złą, doszczętnie zniszczonym desperatem, który zabija bez mrugnięcia okiem. Tylko ktoś taki jest w stanie naprawdę podnieść nam ciśnienie" – dodaje Jaffe. Jednak poza ogromną dawką siekania, brutalności i negliżu, God of War jest także bardzo udaną platformówką, w której bohater wspina się po drabinach, przesadza przepaście, przesuwa kamienne bloki, huśta się na linach i szuka kluczy do zamkniętych na amen drzwi. W przeciwieństwie do Prince of Persia (kapitalnej gry swoją drogą!), zagadki w God of War nie powtarzają się, ani nie są wariacjami na temat raz już ukończonych zadań. Autorzy bardzo zadbali o to, aby co kilka chwil zmieniały się nie tylko lokacje, ale i wyzwania. Kratos zaczyna swą sieczkę na ogromnym statku, ale w chwilę później przypływa do Aten, skąd niezwłocznie udaje się na pustynię, aby po odszukaniu świątyni na grzbiecie Kronosa... Cóż, przekonacie się sami. Dzięki takim dynamicznym zabiegom, nie zaobserwowałem u siebie ani zmęczenia grą, ani zbytniej frustracji. Jeśli nowy Resident Evil to jedna wielka jazda bez trzymanki, God of War na pewno będzie gdzieś w pobliżu. Zbyt wiele rzeczy się tu bowiem zmienia, aby można było mówić o szybkim znudzeniu.

Będzie świetnie!

God of War to epicka opowieść pełna mrocznego klimatu i trochę platformówkowa, więc pod tym względem blisko jej do PoP: Warrior Within. Gigantyczna ilość przeciwników, pakowanie statystyk broni i masa finezji w wysyłaniu potworów z powrotem do Hadesu przywodzi na myśl Devil May Cry, ale to zdecydowanie nie jest ten sam poziom trudności. Tytuł ocieka krwią, nie można go jednak przyrównać do karmazynowej opowieści o Agrypie. Wydaje się, jakby twórcy, oprócz czytania książek o mitologii greckiej, dodatkowo podpatrywali najlepsze pomysły swych konkurentów i adaptowali je na potrzeby własnego przedsięwzięcia. Dzięki temu God of War to przede wszystkim rewelacyjny megamix najlepszych tytułów ostatnich miesięcy, wzbogacony o ciężki klimat i niepowtarzalną atmosferę mitycznej Grecji.

Kiedy czytałem opowiadania o nienajlepiej szybującym Ikarze, ciężko pracującym Herkulesie, czy mokrych przygodach Odyseusza, właśnie tak sobie to wszystko wyobrażałem. Artyzmu tej grze nie brakuje, podobnie jak świetnie pracującego silnika graficznego, który bez problemu przerzuca przez ekran kilkunastu przeciwników naraz przy zachowaniu najwyższej możliwej płynności rozgrywki. Świetnie pracują wszystkie filtry towarzyszące ciosom, eksplozjom, rykom i strzałom.

Bardzo pomysłowo wpleciono w dynamiczne i pełne mocy ruchy Kratosa efektowne spowolnienia, które doskonale podkreślają potęgę i precyzję zadawanych przez niego ciosów. Ani razu nie powinniście narzekać też na kamerę – ta zawsze trzyma się z dala od bohatera, więc macie pewność, że nic nie strzeli Wam z zaskoczenia w umięśnione plecy. Powiedzmy sobie szczerze, aby dobrze bawić się przy God of War, trzeba jednak lubić nurt reprezentowany przez Onimushę, Devil May Cry, czy Shadow of Rome. Zabawne, gdybym nie wiedział, że pod tą grą podpisuje się Sony, w ciemno stawiałbym na mój ukochany Capcom. Będzie z najnowszej gry Sony prawdziwa rewelacja, być może nawet hit sezonu. Nawet nie wiecie, jak wielką agonią okupuję czekanie na pełną wersję God of War!

Matt ■ ■

DEV: NAMCO WYD: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO (PAL)

TEKKEN 5

JEDNA SERIA, PIĄTA CZĘŚĆ, TRZYDZIESTU ZAWODNIKÓW I MILIONY FANÓW. JEDNYM SŁOWEM – TEKKEN!

Coś dla kolekcjonerów

Dziesiąta rocznica powstania serii, a jednocześnie wypuszczenie na rynek najnowszej odsłony Tekkena, to doskonała okazja, aby od graczy z zacięciem kolekcjonerskim wyciągnąć kilka dodatkowych dolców. Nic więc dziwnego, że Namco w porozumieniu z Hori Inc. wypuściło na rynek amerykański limitowaną wersję Tekkena 5 w nakładzie dwudziestu tysięcy. Ta wyjątkowa oferta pozwala chętnym nabyć nowiutkiego Tekkena 5 wraz ze specjalnym pudełkiem na płyty oraz zaprojektowanym specjalnie na tę okazję arcade stickiem firmowanym oczywiście przez Hori. Cena takiego pakietu jest o dziwo całkiem umiarkowana i wynosi 99,99$. Są chętni?

Tej gry nie można pomylić z żadną inną. Sztandarowa produkcja Namco już od dziesięciu lat rozgrzewa do białości wszystkich miłośników „gwarantów", „setupów", „just frame'ów" oraz kilku jeszcze innych dziwnie brzmiących zwrotów obcego pochodzenia. Nie ma też chyba posiadacza PS one lub PS2, który choćby przez chwilę nie grał w którąś z odsłon tej niesamowitej serii. Jedno jest pewne – można Tekkena kochać, można go nienawidzić, ale absolutnie nie można być mu obojętnym!

Swoją drogą, to od czwartej części Turnieju Żelaznej Pięści znacznie więcej graczy raczej znienawidziło niż pokochało ostatnią grę Namco. W sumie trudno się temu dziwić, skoro Tekken 4 był i nadal jest najbardziej niedopracowaną pozycją z gatunku bijatyk, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne. Przenikanie postaci; przedziwny tracking ciosów; gwaranty, które wcale nie były gwarantowane i niezbyt dobrze pomyślany balans niektórych postaci sprawiły, że tysiące graczy ze skwaszoną miną odwróciło się od drugiego Tekkena wydanego na PS2. W zasadzie to fani nie odeszli wcale daleko, bo większość z nich znalazła spokojną przystań w porcie zwanym Soul Calibur 2 – grze, której producentem oczywiście również jest Namco.

Znacznie mniej adeptów wirtualnych sztuk walki zwróciło się w stronę Virtua Fightera, czy też mocno wynaturzonych, japońskich bijatyk 2D. Jednocześnie cała bijatykowa społeczność, nie tylko w Polsce, z niecierpliwością czekała na najnowszą odsłonę Turnieju Żelaznej Pięści nieustannie dywagując nad przyszłością serii. I tak na tych, mniej lub bardziej trafnych dywagacjach, zeszły nam trzy lata, aż w końcu pojawiła się piąta część kultowej serii rozwiewając wszelkie wątpliwości i zamykając usta wybrednym malkontentom! Jeśli jeszcze nie domyślacie się, co przez to mam na myśli, spróbuję się wysłowić nieco inaczej – Tekken 5 RZĄDZI!

Amerykański Sen

Tekkena 5 już od kilku miesięcy można było spotkać w salonach arcade Korei, Japonii, Stanów Zjednoczonych, a nawet w niektórych cywilizowanych krajach Europy… co niestety wyklucza naszą kochaną Polskę. Podczas gdy zarówno sami gracze, jak i renomowane serwisy internetowe oraz magazyny konsolowe próbowały ustalić jakieś konkrety odnośnie premiery tej długo oczekiwanej gry, Namco wzięło wszystkich z absolutnego zaskoczenia. Zaledwie nieco ponad miesiąc przed premierą na stacjonarnych platformach Namco potwierdziło oficjalnie datę pojawienia się gry. Taka informacja była prawdziwym szokiem i wielu tak naprawdę nie dawało wiary, kiedy w oficjalnych notatkach prasowych obok informacjo o samej grze można było zobaczyć napis – „premiera – 25 lutego".

Ale to nie jedyne zaskoczenie związane z nadejściem nowego Tekkena. Jak się bowiem okazało, data premiery nie dotyczyła wersji przeznaczonej na rynek azjatycki, a krajem, który jako pierwszy miał dostąpić zaszczytu sprawdzenia pełnej wersji konsolowego Tekkena 5 okazały się być Stany Zjednoczone! No cóż, mit o „amerykańskim śnie" raz jeszcze okazał się rzeczywistością, a reszta konsolowego świata może jedynie z zazdrością patrzeć na wyróżnienie przyznane Amerykanom i z pokorą czekać na własną wersję gry. My jednak, nie mogąc już usiedzieć w miejscu z niecierpliwości, czym prędzej ją zdobyliśmy i na gorąco dzielimy się z Wami spostrzeżeniami odnośnie tego długo oczekiwanego tytułu!

Stare, czyli nowe

Wiecie jak to jest, kiedy w Wasze ręce wpadnie wypatrywana gra. Nerwy, ogromne nadzieje, niecierpliwość i wreszcie ogromna radość, to tylko niektóre z emocji i uczuć towarzyszących również mi, kiedy po raz pierwszy pakowałem płytkę z T5 do swojej konsoli. Ale jest coś jeszcze – dezorientacja! Gdy tylko na ekranie telewizora ukazała się plansza tytułowa, upojony swym niezmiernym szczęściem dosłownie nie wiedziałem za co się brać! Sprawdzać tryby gry? Przetestować zupełnie nowe postacie? Zdobyć filmiki końcowe dla wszystkich wojowników, czy też może od razu zabrać się za customizację swojego ulubionego bohatera. Po raz kolejny przysłowie osiołkowi w żłobie dano… doskonale sprawdziło się w odniesieniu do realnej sytuacji. Kiedy jednak już opadły pierwsze emocje, a ja byłem zdolny do w miarę trzeźwego myślenia, postanowiłem zabrać się za sprawdzenie tego, co w bijatykach jest chyba najważniejsze, a mianowicie – systemu rozgrywki.

Tak jak można było się spodziewać, nie ma tutaj mowy o żadnym przełomie, czy też rewolucji. Już na pierwszy rzut oka widać, że Tekken 5 to prawowity spadkobierca systemowych naleciałości z poprzednich odsłon serii, które tutaj po prostu zostały znacznie bardziej dopracowane i przemyślane. Jeśli miałbym pod tym względem porównać Tekkena 5 do którejkolwiek z poprzednich części sagi, to wybór bezsprzecznie padłby na Tekken Tag Tournament. Co prawda nie ma tutaj opcji walki w parach, ale sam sposób poruszania się, zmieniony w stosunku do T4 system sidestepów (które straciły teraz bardzo na znaczeniu), a także oprawa graficzna przywodzą na myśl właśnie ten tytuł. Oczywiście autorzy wprowadzili szereg stosownych zmian, przez co Tekkena 5 nie sposób pomylić z TTT, a całość przywodzi raczej na myśl idealną kompilację najlepszych cech, jakie miały nam do zaoferowania wszystkie poprzedniczki piątej części Tekkena.

Z rzeczy godnych odnotowania szczególną uwagę należy zwrócić na udoskonaloną grawitację oraz elastyczność rozgrywki, którą najlepiej chyba czuć w trakcie wykonywania skomplikowanych juggli. Po wybiciu przeciwnika w powietrze opada on znacznie swobodniej niż miało to miejsce w T4, a uderzanie takiego delikwenta jest teraz o wiele łatwiejsze, co jest zasługą wyeliminowania przypadkowości będącej bolączką poprzedniego Tekkena. Innymi słowy, jeśli wykonasz wszystkie kombinacje w odpowiedniej klatce animacji, to cały komplet ciosów na pewno siądzie, a godziny spędzone na trenowaniu juggli i innych zagrań bardzo szybko znajdą przełożenie na normalną walkę z komputerowym, bądź też żywym przeciwnikiem.

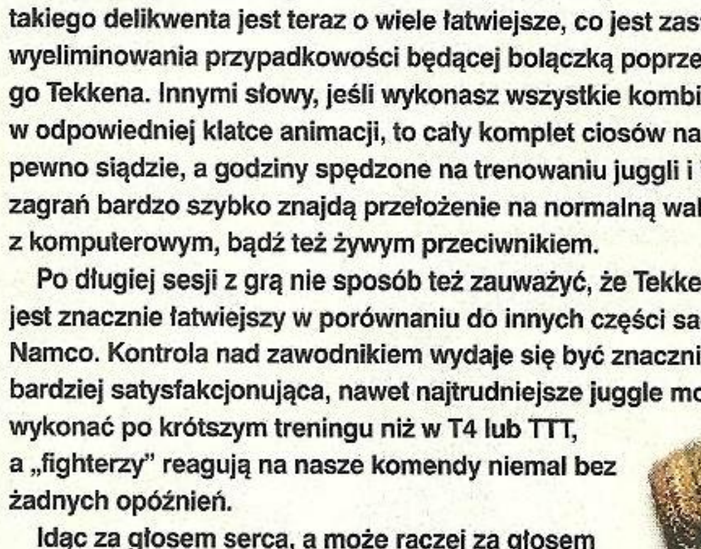
Po długiej sesji z grą nie sposób też zauważyć, że Tekken 5 jest znacznie łatwiejszy w porównaniu do innych części sagi Namco. Kontrola nad zawodnikiem wydaje się być znacznie bardziej satysfakcjonująca, nawet najtrudniejsze juggle można wykonać po krótszym treningu niż w T4 lub TTT, a „fighterzy" reagują na nasze komendy niemal bez żadnych opóźnień.

Idąc za głosem serca, a może raczej za głosem rozsądku, biorąc pod uwagę raczej chłodne przyjęcie T4, Namco postanowiło wrócić do sprawdzonych rozwiązań z TTT czy T3, a tym samym porzuciło próby przeforsowania kilku nowatorskich pomysłów z ostatniego Tekkena. Nie uświadczymy już tutaj nierównych plansz, czy też interaktywnych obiektów zalegających na arenach, które częściej przeszkadzały niż pomagały w walce. Znikła też z arsenału każdej postaci komenda odpowiedzialna za przesunięcie przeciwnika, co w T4 często pozwalało samemu uciec z opresji wpędzając jednocześnie wroga w solidne tarapaty (np. poprzez wepchnięcie na ścianę). Osobiście uważałem ten patent za całkiem udany i nie raz grając w T5 łapałem się na tym, że walcząc pod ścianą staram się zmienić losy pojedynku próbując przesunąć oponenta i postawić go w ten sposób w niekorzystnej sytuacji. Niestety, kombinacja odpowiedzialna za przesunięcie w T4 tutaj odpowiada za rzut, co jest tylko kolejnym dowodem na powrót T5 do korzeni serii.

Kolejną stratą, moim zdaniem niepowetowaną, jest brak możliwości szybkiego poruszania się przed rozpoczęciem danej rundy. Podczas gdy ten właśnie patent nadawał T4 ogromnej dynamiki jeszcze zanim rozpoczął się właściwy pojedynek, tak teraz postacie znowu stoją naprzeciwko siebie niczym dwie sparaliżowane kukły i mogą wykonać jakikolwiek ruch dopiero po komendzie Fight. Dobra wiadomość jest taka, że to praktycznie jedyny zarzut, jaki można postawić systemowi gry, a cała reszta, to praktycznie same superlatywy.

Do takich superlatyw zalicza się wprowadzony przez autorów specjalny system, „high" oraz „low crushów", czyli ciosów mogących przebijać określone techniki. Czy nie denerwowało Was to, że nieraz zwykła, niska piąstka przerywała potężnego kopniaka lub wyskok idący na korpus przeciwnika? Tutaj nic takiego nie będzie już miało miejsca. Specyficzne techniki idące na górę otrzymały stosowny priorytet, który pozwala im przerywać określone ataki dolne i vice versa. Nie trzeba chyba dodawać, że takie rozwiązanie wnosi sporo do mechaniki rozgrywki, a prawdziwi zapaleńcy nie spoczną, póki nie poznają wszystkich ciosów mających taką właśnie charakterystykę.

Oczywistym więc staje się to, że dzięki idealnemu połączeniu najlepszych cech z poprzednich części serii z zupełnie nowymi pomysłami (których jednak nie ma tutaj za wiele) T5 oferuje nam najdokładniej opracowany i najbardziej przystępny system walki, jakiego możemy doświadczyć w jakiejkolwiek konsolowej bijatyce.



Elite Model Look 2005

Jak to bywa w przypadku dziewczyn i gier, pierwsze wrażenie jest często najważniejsze. Tak, wiem, oczywiście liczy się też wnętrze i inne takie drobnostki, ale… bądźmy realistami (hehe – i wcale nie jestem męską szowinistyczną świnią). No, więc, na pierwszy rzut oka Tekken 5… rozczarowuje. Sam nie wiem, czy to wina kryzysu recenzenckiego wyczucia, czy też po prostu trzeźwa ocena faktycznego stanu rzeczy odarta z elementów tekkenowego fanatyzmu, ale poczułem lekki zawód, kiedy po raz pierwszy ujrzałem pełną wersję T5.

Intro to naturalnie spektakularny popis umiejętności grafików Namco, ale gdy tylko z ekranu TV znikną ostatnie sceny filmiku otwierającego nowego Tekkena, w ich miejsce pojawia się beznadziejne menu, które na myśl przywodzi bardziej jakiegoś managera piłkarskiego, niż

konsolową bijatykę XXI wieku. Spartański „dizajn" menusów sprawił nawet, że przez chwilę myślałem o testowanej wersji T5 jak o wersji beta, a nie finalnym produkcie przeznaczonym na amerykański rynek.

Co gorsza, ślepy traf chciał, że przy pierwszej walce, jaką miałem rozegrać, złośliwa konsola wylosowała stanowczo najbrzydszą planszę z całej gry – Final Stage 2. No cóż, ta właśnie arena zaprzeczała swym wyglądem twierdzeniu, że T5 jest grą trójwymiarową, jako, że jedynymi obiektami w pełni 3D były na niej sylwetki wojowników. Reszta to znane z TTT nieskończenie rozległe podłoże i dwuwymiarowe tło (aby zachować płynność rozgrywki w wersji na PS2 automatowe tła 3D zostały zastąpione dwuwymiarowymi bitmapami), na dodatek kiepskiej jakości! Opad szczęki, zawód, łzy w oczach i nerwowe poszukiwania czegoś ostrego szybko zostały jednak zażegnane, kiedy przy następnym pojedynku zawodnicy trafili na planszę Moonlit Wilderness...

Przepiękna polana usiana kwiatami, których płatki wzbijają się w górę przy najmniejszym ruchu zawodników, lśniący na niebie księżyc i niezwykle klimatyczne ruiny zamku w tle błyskawicznie otworzyły mi oczy na piękno oprawy Tekkena! Szybki przegląd pozostałych plansz wykazał, że zaledwie dwie czy trzy odstają wyglądem od niezwykle wysokiego poziomu prezentowanego przez resztę przecudownych aren. Ach, nie wolno zapomnieć o tym, że tylko część z nich jest całkowicie otwarta, natomiast znalazło się także miejsce na kilka aren ograniczonych ścianami, o które można obijać

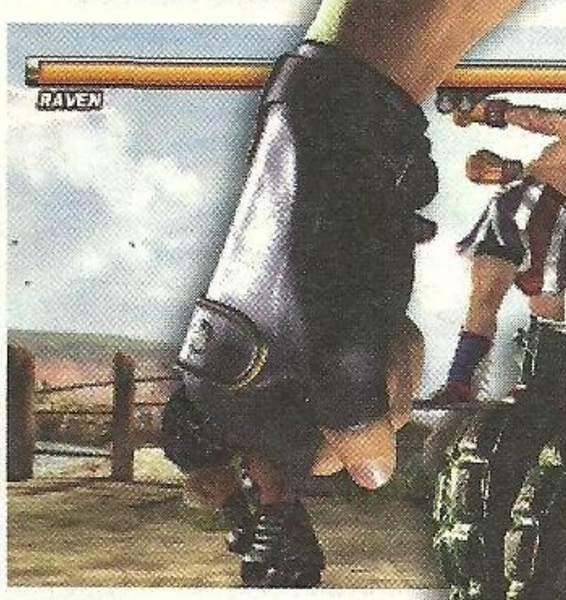
Świeża krew

Kolejna odsłona serii przynosi ze sobą zupełnie nowe postacie, które podobnie jak stara ekipa pragną zdobyć tytuł Króla Żelaznej Pięści. W tym roku szansę na debiut otrzymała trójka zawodników – Asuka Kazama, Feng Wei oraz Raven.

Raven – Ten czarnoskóry ninja (ekhem, ekhem!!) to najbardziej tajemnicza postać z całej trójki. Jako specjalny agent jednej z tajnych agencji rządowych prowadzi dochodzenie w sprawie powiązań pomiędzy Mishima Zaibatsu oraz G Corporation. W Turnieju Żelaznej Pięści widzi dla siebie szansę na uzyskanie cennych informacji mogących pomóc mu w dochodzeniu.

Asuka Kazama – Nazwisko tej siedemnastoletniej dziewczyny mówi samo za siebie. Asuka od dziecka trenowała tradycyjne sztuki walki rodziny Kazama i dzięki naukom swego ojca wyrosła na świetnie wyszkoloną wojowniczkę. Kiedy pewnego dnia nieznajomy, chiński mistrz sztuk walk ciężko pobił jej ojca, Asuka zdecydowała się przystąpić do Turnieju .

Feng Wei – Fei Weng pragnąc zostać najpotężniejszym wojownikiem na świecie złamał reguły swojej szkoły i w zaślepieniu zabił mistrza. Przystępuje do wielkiego turnieju, aby odzyskać skradzione przez Mishima Corporation starożytne zwoje opisujące tajniki potężnej techniki Smoczej Pięści.



bezbronnego przeciwnika (brak możliwości szybkiego „techrollowania" przy zetknięciu ze ścianą).

Na szczęście wykonanie postaci nie zawodzi nawet przy pierwszym kontakcie z grą, a ich bogate w szczegóły, trójwymiarowe modele oraz ultrapłynna animacja na wejściu wbijają w fotel i gwarantują niekontrolowany wytrzeszcz oczu. Do tak pozytywnego wrażenia przyczynia się przede wszystkim zmieniona na korzyść animacja niektórych starych ciosów oraz opracowane zupełnie od podstaw wyrywania z rzutów. Ogólnie rzecz biorąc mogę Wam zagwarantować, że im dłużej będziecie zgłębiać tajniki Tekkena 5, tym więcej smaczków graficznych znajdziecie, a w końcu zakochacie się w wyglądzie tej gry bez reszty.

Natomiast wcale nie trzeba tak dużo czasu, aby zapałać nieskończoną miłością do soundtracku, jakim obdarzyli tę grę fachowcy z Namco. Kawałki z aren Cathedral, Final Stage 2, Moonlit Wilderness czy też Dragon's Nest wpadają błyskawicznie w ucho i zadomawiają się w głowie gracza raz na zawsze. O ile więc ścieżka dźwiękowa z T4 była, delikatnie rzecz ujmując, tandetna, o tyle OST piątki bez zbędnych ceregieli ląduje w czołówce najlepszych konsolowych „soundtracków". Będąc przy dźwięku czuję się w obowiązku wspomnieć o jednym szczególe, który powalił mnie na kolana. W końcu Namco zamiast tłumaczyć kwestie mówione przez bohaterów na angielski, zostawiło je wszystkie w oryginalnych językach, umieszczając jedynie zrozumiały tekst na dole ekranu. I tak nareszcie Baek mówi po koreańsku, Wang recytuje po chińsku ludowe mądrości, a Asuka drwi z wrogów słodko brzmiącą japońszczyzną! Ech, czy teraz nie jest nareszcie jasne, że w końcu pojawił się Tekken, dzięki któremu seria Namco znowu może się cieszyć zaszczytnym mianem najlepszej bijatyki na PS2?

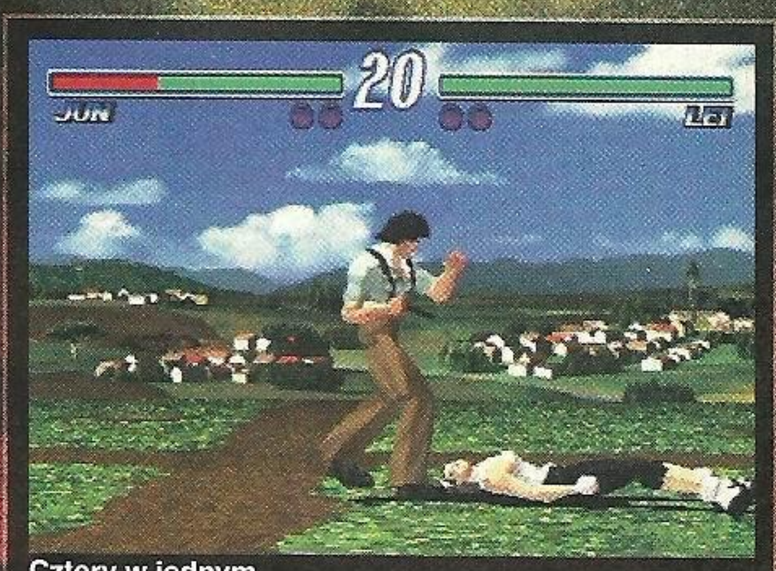
Od przybytku głowa nie boli

Namco nie byłoby sobą, gdyby na płytce z nowym Tekkenem oprócz właściwej gry nie pojawiło się kilka fantastycznych dodatków i tym razem muszę przyznać, że hojność Japończyków przeszła moje najśmielsze oczekiwania. Na pierwszy ogień idą trzy pełne części serii, które ukazały się na PS one, ale o tym więcej szczegółów znajdziecie w ramce. Na modłę wcześniejszego Tekken Force Mode, producent przygotował też podobną gierkę o tytule Devil Within. Oczywiście warto odnotować ten dodatek, chociaż szczerze powiedziawszy losy Jina przebijającego się przez kolejne pomieszczenia pełne kolorowych robotów nie zrobiły na mnie zbyt dużego wrażenia i raczej nie wciągną Was na dłużej niż dwie czy trzy godzinki.

Najciekawszym dodatkiem jest wprowadzenie możliwości stworzenia profilu dla swojej postaci, którą później można wystawić do pojedynku z przeciwnikami konsolowymi, albo z kolegami. Reguły kierujące tą zabawą są raczej proste i nie mam nawet zamiaru ukrywać, że sam pomysł oraz sposób jego realizacji został „zapożyczony" z Virtua Fightera. Za pojedyncze walki, przejście gry każdym zawodnikiem, czy też zaliczenie całego Devil Within zarabiamy po prostu kasę, którą później wydajemy według naszych zachcianek na „modernizację" wybranego zawodnika. Pośród dostępnych przedmiotów (można kupować także różne kolory strojów oraz same stroje) znajdą się całkiem ciekawe rzeczy, jak chociażby gitara dla Lee, małpka dla Wanga, czy też bat rodem z filmów o Indianie Jonesie dla Baeka, ale czasami trafią się też niespodzianki wręcz żenujące pokroju ogromnej strzykawki dla Niny, lub peruki a la Michał Wiśniewski dla Kazui. Co by jednak nie mówić – taki bonus z pewnością spodoba się wielu graczom i szkoda tylko, że nie można zarabiać kasy oraz zdobywać przedmiotów w trakcie pojedynków „versus".

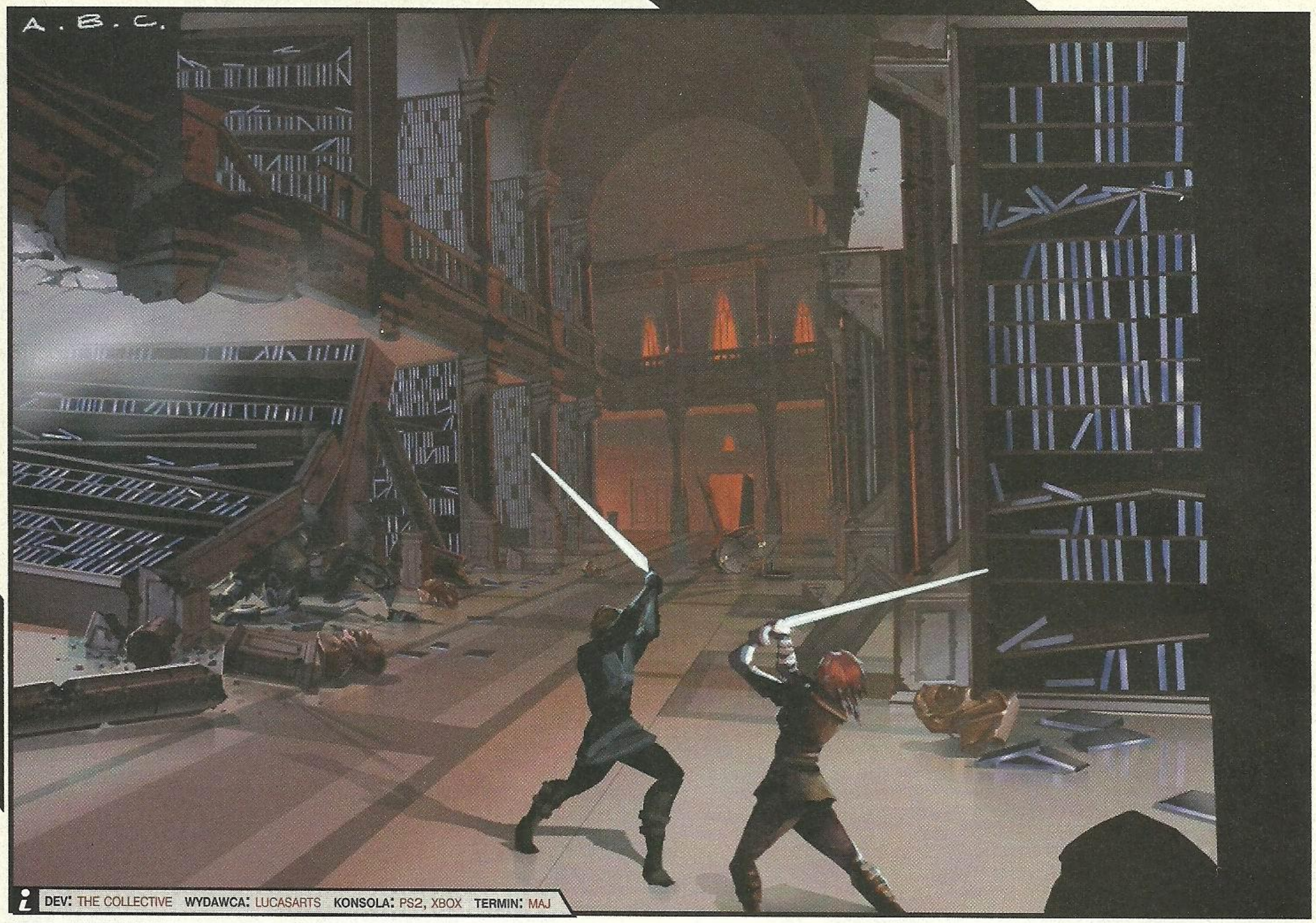
Za oceanem już zapowiedziano pierwsze turnieje w konsolową wersję Tekkena. Od razu zaznaczmy, że jeśli jesteście fanami serii i macie możliwość importu, to nie powinniście wahać się ani chwili! Nie jest to oczywiście gra doskonała. Ma kilka wad, których nie omieszkam wytknąć przy okazji recenzji, jeśli nie zostaną usunięte z europejskiej edycji gry. Nie wnosi też tak naprawdę nic nowatorskiego do gatunku, a momentami można odnieść wrażenie, że wygląda niczym TTT Turbo DeLuxe. Mimo wszystko Tekken 5 to w tej chwili najlepsza bijatyka na PS2 i nic nie wskazuje na to, aby ten stan rzeczy miał się zmienić w najbliższej przyszłości. Tekken 5 to rzeczywiście król bijatyk!

Qoora ■■



Cztery w jednym

Namco wrzuciło do T5 także trzy części Tekkena, jakie ukazały się na PS one. Prawdziwym fanatykom nie trzeba nawet mówić jak świetny jest to dodatek do właściwej gry, a osoby nieco mniej zorientowane w temacie o jego wartości przekonają się same, gdy odpalą takiego klasyka jak Tekken 1 lub też uważanego przez wielu za najlepszą grę w historii serii – Tekkena 3. Mimo upływu tych kilku lat w klasyki gra się naprawdę znakomicie, a przy okazji można powspominać stare, dobre czasy. Dodać jednak należy, że zarówno T1, T2 jak i T3 to bezpośrednie porty z automatów, co oznacza, że nie znajdziecie tutaj dodatków charakterystycznych dla ich wersji konsolowych, a z opcji znikła chociażby możliwość konfigurowania górnych przycisków pada. Z drugiej strony jednak wersje arcade zawsze prezentowały się nieco lepiej graficznie, przez co w takim T3 będziecie mogli zobaczyć w końcu prawdziwe, trójwymiarowe tła (w wersji konsolowej tła były 2D). Miejmy nadzieję, że inni producenci pójdą za przykładem Namco.



DEV: THE COLLECTIVE WYDAWCA: LUCASARTS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MAJ

STAR WARS: EPISODE III
REVENGE OF THE SITH

NADCHODZI CZAS PRÓBY. CZAS, GDY WSZYSCY PRZEKONAMY SIĘ, JAK GEORGE LUCAS PORADZIŁ SOBIE Z DOMKNIĘCIEM WSZYSTKICH WĄTKÓW GWIEZDNYCH WOJEN I STWORZENIEM NAJMROCZNIEJSZEGO ZE WSZYSTKICH GWIEZDNOWOJENNYCH FILMÓW.

Obiecuje to fanom już od dawna, bo większości wychowanych na „starej" trylogii robiło się mdło na widok Jar-Jarów oraz oglądania romansidła rozgrywającego się pomiędzy Anakinem i Amidalą. Będzie to też czas, gdy wreszcie zobaczymy na własne oczy narodziny najsłynniejszego i najbardziej przekonywującego czarnego charakteru w historii kina, zakutego w czarną zbroję Dartha Vadera... Będzie to oczywiście także czas gry, nad którą pracują developerzy z The Collective. I bodajże to właśnie dla nich będzie to próba najcięższa, bowiem jak na razie gry, które stworzyli nie stały się kamieniami milowymi rynku gier video. A, co tu dużo ukrywać, miliony fanów Star Wars na całym świecie oczekują, że wreszcie powstanie NAPRAWDĘ dobra gra na podstawie jednej z części dwóch filmowych trylogii, w której pokierujemy krokami głównych bohaterów, a nie jakimiś statystami.

O ile gry poboczne Star Warsów nierzadko są bardzo dobre lub świetne, jak choćby Republic Commando i Knights of the Old Republic (a zresztą, wymieniać można długo, bo na same next-geny ukazało się kilkanaście pozycji ze Star Wars w tytule), to gra bezpośrednio oparta na filmie jest rzadkością – jedyną dotychczas próbą na obecnej generacji konsol było Star Wars: Obi-Wan na podstawie Epizodu I: Mroczne Widmo. Próba ta okazała się, oględnie mówiąc, nienajlepsza. Tym samym presja spoczywająca na Kolektywie jest olbrzymia – po prostu muszą zrobić grę bardzo dobrą. Mam więc nadzieję, że przynajmniej tak dobrą, jak ich najlepszy dotychczas tytuł – Buffy the Vampire Slayer. Na szczęście na to się zanosi, a przynajmniej taką nadzieję ma LucasArts, bo Star Wars Episode III Revenge of the Sith jest pierwszą grą na next-genach, która dzieli tytuł z filmem. Co w połączeniu z datą premiery wyprzedzającą o dziesięć dni pojawienie się Zemsty Sithów na srebrnym ekranie nakłada na barki developerów kolejnych kilka ton presji.

Nadchodzące Star Wars Episode III Revenge of the Sith będzie grą tpp, w której pokierujemy krokami zarówno Obi-Wana Kenobiego, jak i jego młodego, ale złaknionego mocy padawana Anakina Skywalkera. Prześledzimy narastający pomiędzy nimi konflikt podsycany umiejętnie przez kanclerza Palpatine'a, znanego w niektórych kręgach jako Darth Sidious i Imperator Palpatine. Weźmiemy też udział w wielu pojedynkach na miecze świetlne.

Jako Obi-Wan przebijać się będziemy przez znane nam wszystkim roboty Federacji Handlowej. Znane między innymi z tego, że nie grzeszą ani bystrością, ani walecznością. Przy użyciu Mocy będziemy kontrolować i zmieniać poczynania przeciwników, a także wspomagać się w walce na miecze świetlne, by zadawać precyzyjniejsze i szybsze ciosy. Zaś Anakin Skywalker w szybkim tempie posiądzie umiejętności dotychczas oglądane tylko w wykonaniu Sithów – jak choćby słynne błyskawice, które słabszych przeciwników po prostu spopielą, a mistrzom Jedi zapewnią szybkie prześwietlenie – takie, jakie mogliśmy oglądać w Powrocie Jedi, gdy Imperator Palpatine wyładowywał swą wściekłość na Darthcie Vaderze.

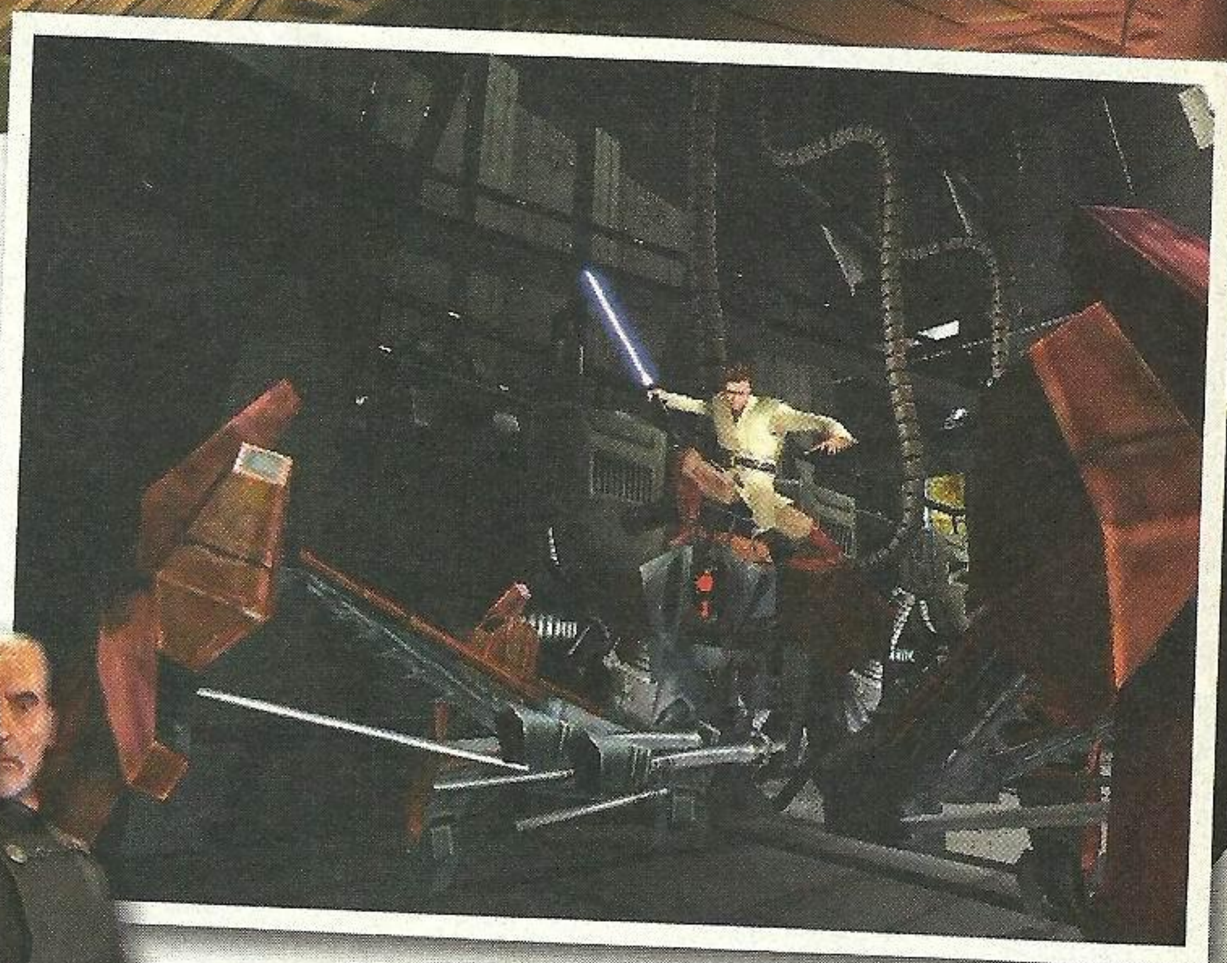
Anthony Doe z The Collective tak opisuje wykorzystanie Mocy w Star Wars Episode III Revenge of the Sith: „Moc jest specjalnym sosem doprawiającym walki – Twoją osobistą Puszką Pandory, w której kryją się bardzo niemiłe dla przeciwników rzeczy. Bez względu na to, czy stoisz po Jasnej czy po Ciemnej Stronie, będziesz mógł używać Mocy na wiele fachowych i dewastujących sposobów. Wyobraź sobie przewrócenie całego oddziału droidów jednym gestem, albo jeszcze lepiej – rzucenia za pomocą Mocy beczką

■ Artystyczna wizja miasta Wookieech na planecie Kashyyyk. Wyraźnie widać podobieństwo do nadrzewnej wioseczki Ewoków na Endorze w *Powrocie Jedi* tylko skala większa. [© Ryan Church]

z czymś łatwopalnym w Hrabiego Dooku. Czujesz się ranny? Moc Cię uleczy. A potem znów chcesz niszczyć, prawda? Moc jest przy Tobie zawsze i oferuje Ci możliwość ciśnięcia mieczem świetlnym, jak bumerangiem, przysmażenie przeciwników błyskawicami albo użycie starej sztuczki Jedi, działającej tylko na słabe umysły, która sprawi, że przeciwnicy nagle zaczną walczyć przeciw sobie!
Moc jest także częścią rozwoju postaci. Napierając jako Anakin albo Obi-Wan gracz cały czas będzie zbierał doświadczenie i powiększał swój arsenał Mocy. Odkryje kilka naprawdę niszczycielskich ataków specjalnych, które będą wykorzystywały Moc, a której poziom w każdym momencie będzie mógł sprawdzić na odpowiednim pasku."

Oczywiście Moc to nie wszystko, a raczej zaledwie początek zabawy, bowiem esencją Star Wars Episode III Revenge of the Sith ma być świetnie zrealizowana walka na miecze świetlne. Naturalnie obaj bohaterowie gry są mistrzami w posługiwaniu się bronią Jedi, ale ich style walki będą kompletnie różne. Anthony mówi: „Obi-Wan jest spokojny, skupiony i opanowany; jest wzorem klasycznie wyszkolonego Mistrza Jedi. W jego ruchach jest wdzięk i stały rytm. Gdy Anakin zmierza bardziej „do celu", ciosy Obi-Wana są bardziej kontrolowane i zamaszyste. Nick Gillard mówi, że Obi-Wan „szybuje" podczas walki. W przeciwieństwie do niego Anakin używa potężniejszych, pełnych furii ciosów. Specjalne moce Obi-Wana pozwolą mu zwiększyć szybkość i precyzję uderzeń."
Jak widać Anakin popełnia wszystkie błędy młodego, niecierpliwego Jedi, który szybko chce osiągnąć status mistrza. A przecież Yoda zawsze powtarzał, że trzeba być spokojnym, wyciszonym i biernym, żeby w pełni odczuć przepływ Mocy i ją wykorzystać.
A także, że Jedi nie pragnie władzy, ni potęgi. Anakin „będę Darthem Vaderem" Skywalker nie ma cierpliwości, by nauczyć się panowania nad swymi umiejętnościami. Spieszy mu się, by udowodnić, że jest najpotężniejszym Jedi w historii, a to prowadzi wprost na Ciemną Stronę Mocy. W cierpienie i ból.

Anthony Doe tak mówi o postaci Anakina: „Jest zupełnie różny od Obi-Wana. Anakin jest czystym, nieoszlifowanym talentem, pełnym pasji i siły. Jest zarozumiały i przekonany o swej potędze, jak ktoś, kto wie, że jest niepokonany, najpotężniejszy. Zobaczycie to w jego stylu: efektownym, ale efektywnym. Anakin zawsze chce uderzyć jak najmocniej, jak najszybciej, jego styl jest arogancki, potężny, bezpośredni i żywiołowy. Jest w nim coś groźnego i niepokojącego. Gdy Anakin przejdzie na Ciemną Stronę Mocy, jego styl także się zmieni na bardziej mroczny, co znajdzie odzwierciedlenie w coraz bardziej „wściekłych" atakach, jakie gracz zdobędzie w trakcie gry."
Ale to właśnie granie Anakinem zanosi się na ciekawsze. Przede wszystkim dlatego, że to Anakin błyskawicznie stanie się zbrojnym ramieniem Dartha Sidiousa i będzie miał za zadanie wytępić wszystkich Jedi. To z kolei stworzy mnóstwo okazji do efektownych pojedynków na miecze świetlne z wieloma Mistrzami Jedi



i nie tylko, bo wiadomo już, że Anakin zemści się na Darthcie Tyranusie za uciętą rękę podczas finałowego pojedynku z *Epizodu II Atak Klonów*. Tym bardziej, że jakoś przecież musi się zwolnić miejsce u boku Dartha Sidiousa, bo Sithów zawsze jest dwóch – Mistrz i uczeń. Oczywiście ukoronowaniem całej tej rzeźni będzie legendarny pojedynek z Obi-Wanem Kenobim w kraterze wulkanu na planecie Mustafar, o którym producent gry Justin Lambros mówi: „Pojedynek na miecze świetlne pomiędzy Obi-Wanem i Anakinem będzie jedną z najbardziej niezwykłych sekwencji walki, jakie kiedykolwiek nakręcono. To będzie najwspanialszy pojedynek na miecze w historii i mamy nadzieję, że uda nam się w grze odtworzyć ten klimat i dynamikę, ale także, że uda nam się zaoferować graczom, którzy żyją Gwiezdnymi Wojnami coś więcej. W grze znajdą się nowe okolice, nowe ruchy i akcje, aby jak najlepiej oddać energię i siłę tego, co dzieje się pomiędzy dwoma przyjaciółmi, którzy stają się zaciekłymi wrogami. W grze możemy też pójść dalej niż pokazano to w filmie i zaangażować graczy jeszcze bardziej w ten pojedynek. To nie będzie jedynie oglądanie – gracz będzie reagował na poczynania Obi-Wana lub Anakina, będzie walczył i niemal czuł ataki, a także to, jak walka się rozwija. I to jest waśnie najbardziej ekscytujące – mamy nadzieję nie tylko oddać intensywność tego pojedynku, ale także przenieść go na zupełnie nowy poziom dzięki interaktywności."

Oczywiście fabuły filmu i gry w bardzo dużym stopniu będą się pokrywać, choć gra

■ Planety Utapau jeszcze nie mieliśmy okazji zwiedzać w Star Warsach. Obi-Wan właśnie zajmuje się dość powszednim zajęciem, czyli demolowaniem bojowych droidów Federacji Handlowej chroniących generała Grievousa. Roger, roger...

■ Darth Sidious tak długo wlewał w umysł młodego Anakina słodko brzmiącą truciznę, aż w końcu Ciemna Strona Mocy kompletnie go opanowała. Wiemy wszyscy aż za dobrze, że w tym wypadku happy end nie nastąpi, a odkupienie win trochę potrwa.

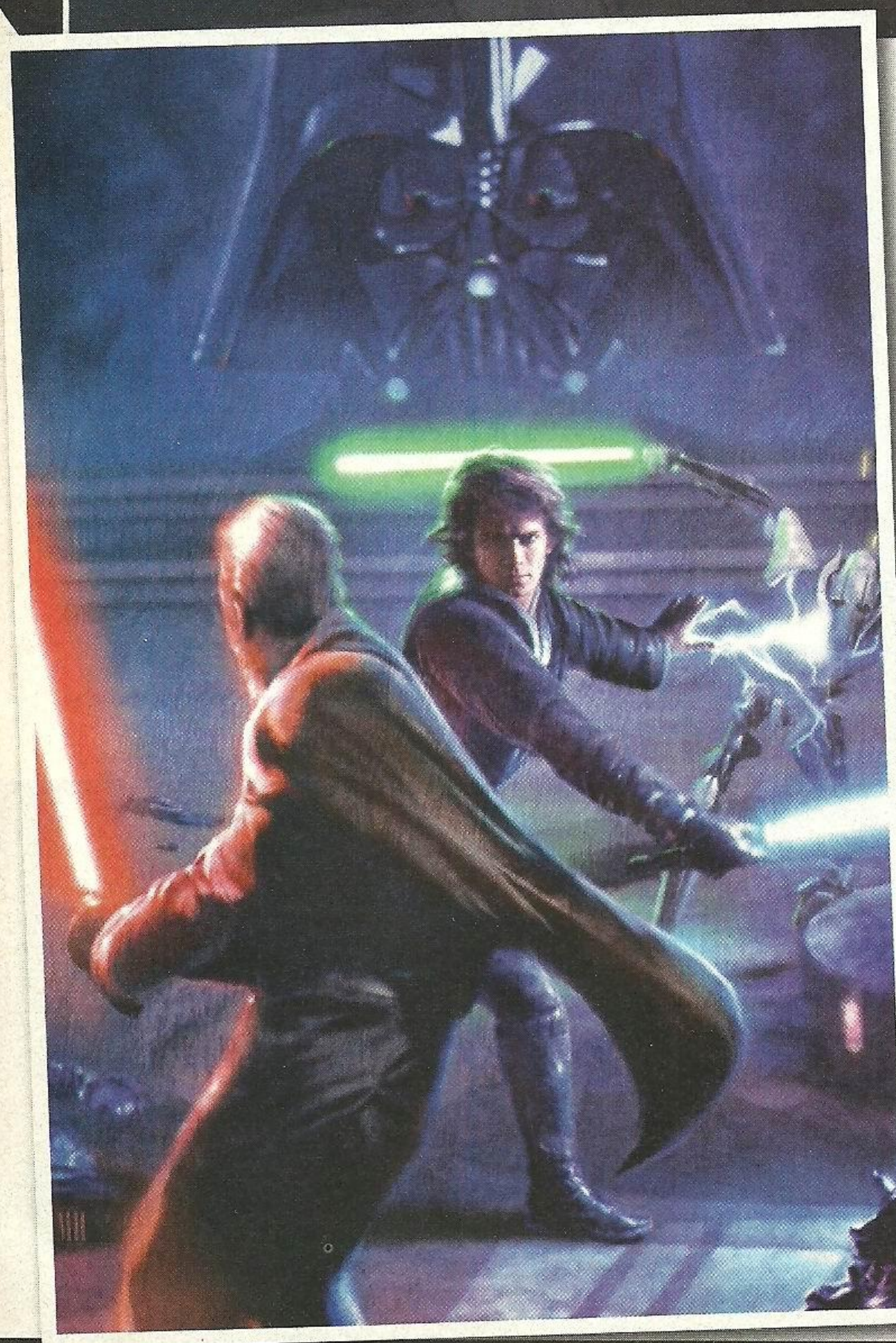
■ Serra Keto została stworzona przez LucasArts i The Collective specjalnie na potrzeby gry i nie pojawia się w filmie. Serra włada dwoma mieczami świetlnymi i jest uczennicą Mistrza Jedi Cida Dralliga, czyli naszego znajomego Nicka Gillarda.

■ **Pojedynek Anakina z Dooku obfituje w niespodzianki. Nie dość, że błyskawice. to na dokładkę bojowe roboty. Łatwo nie będzie.**

■ **Nie no, tego jeszcze nie widzieliśmy w Gwiezdnych Wojnach – robot walczący mieczami świetlnymi? I do tego dwoma? Ale spoko, nie jest ani Jedi, ani Sithem, więc szybko zginie.**

■ **Anakin włamuje się do panelu kontrolnego, aby otworzyć drzwi do dalszej części poziomu. Ciekawe, czy będzie z tym związana jakaś minigierka, czy tylko tak po prostu – pstryk i już.**

■ **Czy nas oczy nie mylą? Przecież to Anakin w bezpośrednim starciu z samym Mace Windu! Kibicujemy ci Samuelu L. 'Bad Madafaka' Jacksonie, ale szanse masz marne...**



zaoferuje także rozwinięcie pewnych pobocznych wątków i bliższe poznanie kilku przewijających się epizodycznie przez ekran postaci. Ale i tak wiadomo, że najważniejszy będzie konflikt pomiędzy Mistrzem i Padawanem, który zapoczątkuje ów słynny krąg, o którego domknięciu mówił w Nowej Nadziei Darth Vader tuż przed pojedynkiem ze swym starym mistrzem na pokładzie pierwszej Gwiazdy Śmierci. Stąd też najistotniejsze zarówno dla filmu, jak i gry będzie wiarygodne przedstawienie przemiany Anakina Skywalkera w Dartha Vadera. To spore wyzwanie, o którym Justin Lambros mówi tak: „Ewolucja Anakina jako postaci będzie jednym z najbardziej ekscytujących elementów w grze. Na początku Anakin będzie walczył ramię w ramię ze swym Mistrzem w trwającej już wiele lat Wojnie Klonów. Na starcie ten duet jest bardzo zgrany – walczą idealnie w zespole, stosują podobne sztuczki z mieczami świetlnymi i są wojennymi bohaterami dowodzącymi oddziałami w bitwach. Jednak z czasem Anakin coraz bardziej zbliża się do ścieżki wiodącej na Ciemną Stronę, dzięki temu „przeskakuje" na zupełnie inny poziom Mocy i będzie mógł używać bardziej dynamicznych, potężnych, złowrogich i śmiercionośnych ciosów. Właśnie dlatego Anakin, choć zaczyna jako Jedi i jest w miarę podobny do Obi-Wana, kończy jako zupełnie inna postać. Obi-Wan pozostaje wierny Jasnej Stronie Mocy, a Anakin staje się zawirowaniem Mocy o potędze, której z czasem, co widzieliśmy, wszyscy w całej Galaktyce zaczną się bać."

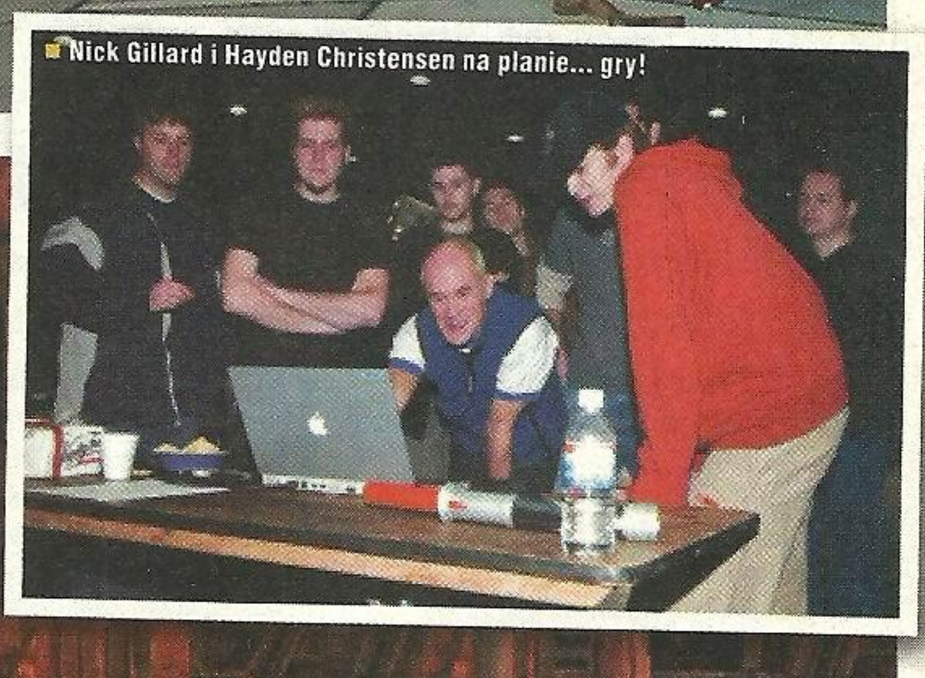
Producenci gry chwalą się, że postać Anakina Skywalkera nabierze niezwykłej głębi dzięki temu, że sam Hayden Christensen, czyli odtwórca tej roli w filmie, pomagał w jej cyfrowym odtworzeniu na potrzeby gry. I znów sporo do powiedzenia na ten temat ma producent gry Justin Lambros: „Hayden był bardzo pomocny podczas swej wizyty w naszym studiu. Szczególnie, jeżeli idzie o to, co dzieje się w umyśle Anakina Skywalkera w trakcie filmu. To, jak zmienia się jego postać, jego działania i to, jak zbacza na ścieżkę Ciemnej Strony Mocy, co sprawia, że zmienia się jego charakter, sposób poruszania i walki. Dzięki temu będziemy mogli lepiej przedstawić go w grze. Wkład Haydena w naszą grę jest po prostu nieoceniony w sensie rozwoju Anakina jako wiarygodnej postaci. Tym bardziej, że w filmie będziemy obcować z tym bohaterem tylko przez dwie godziny, a w grze o wiele, wiele dłużej. Weźmy choćby to, że Anakin podczas podążania ścieżką Ciemnej Strony Mocy nabiera wielkiej pewności siebie i już nawet nie blokuje ataków mieczem świetlnym – po prostu uchyla się lub uskakuje. Jedną z rzeczy, które najbardziej chcę w grze zobaczyć, jest akcja którą Hayden wymyślił i przygotował specjalnie na potrzeby gry. Będzie to kombinacja błyskawicznych uników przed mieczem świetlnym z jednoczesnym młynkiem własną bronią za plecami."
Wśród postaci, które zostaną w grze rozwinięte znajduje się Mistrz Jedi znany jako Cin Drallig. W filmie przewija się tylko jako hologram, ale w grze będzie jednym z Mistrzów Jedi, których Anakin zabije z rozkazu Kanclerza, a wkrótce Imperatora Palpatine'a. Za postacią Cina Dralliga kryje się jedna z najważniejszych postaci nowej trylogii Gwiezdnych Wojen, niejaki Nick Gillard (a teraz przeczytajcie imię Cin Drallig od tyłu, hehe – to częsty w Gwiezdnych Wojnach sposób maskowania prawdziwych imion kogoś z ekipy). Mister Gillard jest bowiem osobą, która układała wszystkie pojedynki na miecze świetlne od czasu Mrocznego Widma, a więc choćby słynną walkę samotrzeć Obi-Wana i Quin-Gona z Darthem Maulem w Epizodzie I oraz niesamowite starcie Anakina i Obi-Wana z Darthem Sidiousem, którego udało się pokonać dopiero przy pomocy niewielkiego wzrostem, ale potężnego Mocą Mistrza Yody. Oprócz tego Nick Gillard jest od lat kaskaderem i występował w wielu filmach jako postać trzeciego, a może i dalszego planu. Można go zobaczyć między innymi w *Indiana Jones i Ostatnia Krucjata*, gdzie gra niemieckiego żołnierza jadącego tym

ogromnym czołgiem – to on jest nieszczęśnikiem, który dostaje peryskopem czołgu.
A to i tak tylko maleńka część jego filmowego dorobku, bowiem Nick współpracował między innymi przy takich filmach jak: *Jeździec bez głowy*, *Rob Roy* (jeżeli to on układał walkę finałową tego filmu to jestem skłonny paść przed nim na kolana – majstersztyk!), *Sędzia Dredd*, *Alien 3* i wielu, wielu innych. Ma więc nieliche doświadczenie, które autorzy gry zapragnęli jakoś wykorzystać, więc zaprosili go do współpracy.

Nick nauczył ich podstaw walki na miecze świetlne, co może sprawić, że starcia będą bardziej wiarygodne, a także przywiózł miecze używane się na planie, żeby developerzy nie musieli okładać się kijkami, czy jakimiś zwiniętymi plakatami. Wymyślił też kilka unikalnych combosów oraz pokazał, jak Jedi powinien walczyć w tłoku. Zaskoczyło go natomiast to, że developerzy, będący w sumie samoukami, potrafią całkiem dobrze walczyć na miecze świetlne. „Przywiozłem trzy miecze świetlne – takie, jakich używamy w filmie, co strasznie podekscytowało chłopaków pracujących nad grą. Sądzę, że wcześniej do swych walk używali, bo ja wiem, zwiniętych plakatów, czy czegoś w tym stylu. Kilku animatorów pokazało mi filmy ze swoich wcześniejszych walk, które, muszę przyznać, były naprawdę niesamowite. Naprawdę! Popatrzyłem na tych kolesi i pierwsze co pomyślałem – „są nieźli, mógłbym ich zatrudnić do filmu".
A wracając jeszcze na chwilę do postaci Cina Dralliga – Nick odgraża się, że postara się, by jego Mistrz Jedi był jednym z najtrudniejszych przeciwników w grze. „Jestem naprawdę zachwycony tym, jak wyglądam w grze. Moja rola jest tu o wiele większa niż filmie, gdzie jestem tylko hologramem. Postaram się sprawić, że będzie to postać, której nikt nie będzie w stanie pokonać, jeżeli nie znajdzie na nią sposobu. Sądzę, że będzie w stanie zetrzeć Anakina na miazgę bez najmniejszych problemów, zupełnie tak, jak ja mógłbym to zrobić w rzeczywistości (śmiech)." Jednak najważniejsze jest to, że to właśnie Nick Gillard nauczył Haydena Christensena i Ewana McGregora walki na miecze świetlne i to właśnie on ułożył choreografię do epickiego pojedynku na końcu filmu... oraz gry! „Finałowa Walka Anakina i Obi-Wana jest niesamowicie długa – wydaje mi się, że będzie to najdłuższa walka w historii kina. Czegoś identycznego oczekuję od końcowej walki w grze. Ruchy postaci będą takie same. Emocje będą takie same, a gracz doskonale będzie widział różnicę w sposobie walki obu postaci." Gillard tak opisuje różnicę pomiędzy stylami walki obu postaci – „Obi-Wan wskoczył pomiędzy Epizodem I a III o jeden poziom w górę, ale to naprawdę olbrzymi skok. I nie chodzi nawet o sam sposób walki, ale głównie o podejście mentalne do starcia. Z drugiej strony Anakin dokonał o wiele większych postępów i jeżeli idzie o samą walkę umie już więcej, niż jego Mistrz. Ale mentalnie Obi-Wan nadal ma nad nim przewagę, nawet pomimo tego, że Anakin jest obecnie najbardziej niebezpiecznym przeciwnikiem w całej Galaktyce."

■ **No i sprawa się wyjaśniła – robot z mieczami świetlnymi to cyborg stworzony z ciała dzielnego wojownika, a zwie się Generał Grievous i kolekcjonuje miecze zabitych przez siebie Jedi.**

Spotkania z Nickiem Gillardem to nie wszystko – developerzy gry nawiązali współpracę z każdym studiem pracującym nad filmem. Przy dźwięku współpracowali z Skywalker Sound, a przy grafice i filmikach ze sławetnym Industrial Light and Magic. Producent filmu, Rick McCallum obiecał The Collective „wszystko, czego będą potrzebowali" i słowa dotrzymał. Między innymi wykonane ręcznie trójwymiarowe modele postaci i obiektów, a także wszystkie potrzebne materiały z planu filmu, modele 3D z ILM i ścieżkę dźwiękową oraz efekty ze Skywalker Sounds. Mało tego – we wczesne demo grali z Johnem Knollem odpowiedzialnym w ILM za efekty wizualne, który pomógł im na tyle, na ile mógł bez nadmiernego odrywania się od tytanicznej pracy nad filmem. Mam nadzieję, że cała ta współpraca znajdzie swe odzwierciedlenie w grze i będzie to najlepsza z dotychczasowych gier akcji osadzonych w świecie Gwiezdnych Wojen.
Ale przebijanie się przez szesnaście poziomów gry jako Anakin Skywalker lub Obi-Wan Kenobi to nie wszystko, co planują umieścić w grze developerzy z The Collective. Otóż, moi drodzy, każdy pokonany Mistrz Jedi zostanie „odblokowany" na potrzeby trybu versus, w którym gracze stoczą regularne pojedynki na miecze świetlne i Moc na arenach wziętych wprost z gry. Wychodzi więc na to, że w Star Wars Episode III Revenge of the Sith znajdzie się regularna bijatyka! I to z nie byle jakimi postaciami – Hrabia Dooku, Mace Windu, Obi-Wan Kenobi, Cin Drallig, Anakin Skywalker oraz nie kto inny, tylko sam Darth Vader we własnej osobie! Oby tylko była to lepsza zabawa niż w wydanym lata temu na PS one Star Wars: Masters of Teras Kasi...



Nick Gillard i Hayden Christensen na planie... gry!

Wierzę, że tak będzie, bo póki co Star Wars Episode III Revenge of the Sith zapowiada się naprawdę dobrze. Wszyscy lubimy sieczkę na miecze świetlne, lubimy władać Mocą i, przede wszystkim, lubimy zbaczać na Ciemną Stronę. I właśnie to dostaniemy – wychodzi, że będzie to kompilacja najlepszych patentów z pozostałych wielkich gwiezdnowojennych hitów. Trochę erpega z Knights of the Old Republic, walki na miecze świetlne jak w serii Jedi Knights i Jedi Academy, świetna grafika, dobrze zapowiadająca się fabuła i spore możliwości urozmaicenia sobie zabawy sztuczkami z Mocą – zawsze lubiłem scenę, w której Darth Vader spokojnie i bez najmniejszego wysiłku zasypywał Luke'a Skywalkera ciężkimi przedmiotami. Developerzy obiecują to samo, a to znaczy, że poziomy w Revenge of the Sith będą bardzo interaktywne, co zawsze mile witam w grach. Miecz też nie będzie służył tylko do opędzania się od „rogerów" – można będzie na przykład wypalić nim sobie elegancką dziurę w zamkniętych drzwiach. Prawdę mówiąc momentami brzmi to aż za dobrze, co budzi pewną nieufność. Mam jednak nadzieję, że się nie zawiodę. Ani na grze, ani na filmie, którego po obejrzeniu najnowszego trailera nie mogę się po prostu doczekać.

Marcellus ■ ■

25 RZECZY

KTÓRE POWINIENEŚ ZROBIĆ Z GRAMI ZANIM UMRZESZ

Dziś nie będziemy analizować zawiłości konsolowego rynku – spróbujemy za to stworzyć listę czynności absolutnie koniecznych dla każdego gracza. Chcecie się dopisać? Nadsyłajcie propozycje.

Zaczynamy listę rzeczy absolutnie koniecznych do wykonania w życiu każdego gracza.

ET – TELEFON – DOM

Jest to swego rodzaju podróż życia, ale dla chcącego – nic trudnego. Zapewne słyszeliście legendę o E.T. na Atari 2600? Jeśli nie, pokrótce przypomnę. Gra powstała w trzy tygodnie, bo tyle zostało do premiery filmu, kiedy Atari zdobyło licencję. Do sklepów w USA rzucono kilka milionów cartów, które gracze łyknęli... A następnie masowo zaczęli oddawać (najwyraźniej wtedy było to możliwe), tak świetna była to pozycja. Miliony cartów z jedną z najgorszych gier video wszech czasów wróciło do wydawcy, który, jak głosi legenda, zakopał je na pustyni w stanie Nevada. Czas zaopatrzyć się w detektor crapów (schemat opublikujemy w następnym numerze N+) i udać się na wielką wyprawę, by je wykopać (na ebayu chodzą po 99 centów). A po co?

TANNER NA MIEJSCE

Trzeba odkupić kilka milionów egzemplarzy Driv3ra z całego świata i zakopać je w miejscu niedoszłego pochówku E.T., na tej samej pustyni. Miejsce przecież jest – wykopałeś już carty.

KONSOLA WSZĘDZIE

Ponieważ gry, to jak wiadomo styl życia, uprzyjemnij je sobie montując konsolę z telewizorem w każdym pokoju, a docelowo także toalecie. Nie poprzestawaj na przenośnych konsolach – prawdziwy hardcore'owy gracz musi mieć w łazience konsolę. Bez dwóch zdań.

SZKOŁA ŻYCIA

Naucz się dobrych combosów w Tekkenie, skocz do jakiegoś salonu gier z odpowiednim automatem i znajdź siedmioletniego chłopca, który właśnie gra. Wrzuć drugą monetę i z szyderczym uśmiechem pokaż mu, kto tu tak naprawdę rządzi. Automat do Tekkena możesz zamienić na Dance Dance Revolution lub jego hybrydę – nie zapomnij wcześniej zdjąć czarnych butów. A jeszcze wcześniej wrzucić białych skarpet do czarnych butów. Satysfakcja gwarantowana!

RETRO RULEZ

Retro rządzi, prawda? Dawniej to było lepiej? No to najwyższy czas olać wszystkie gry nowej generacji – sprzedać, spakować do kartonów, rozdać krewnym i znajomym, a następnie zainwestować we wszelkie możliwe składanki klasyków: Atari Anthology, Intelivision Lives, Midway Arcade Treasures i ponownie zmierzyć się z legendami z czasów młodości. Absolutny zakaz kupowania gier z ostatniej dekady przynajmniej przez rok. Śrubowanie rekordów w Centipede, Asteroids czy czymś, co równie wspaniale przetrwało próbę czasu może okazać się niezapomnianym przeżyciem – może nawet jest jakaś społeczność fanów oldschoolu, do której będziesz mógł przystąpić. Nie zapomnij rozgłaszać wszem i wobec, jak to stare gry mają duszę.

RETRO ORTHODOX

Retro to jest to – wersja ortodoksyjna. Po co męczyć się ze składankami hitów, skoro można „przeżyć to jeszcze raz" tak, jak planowali to autorzy gier! Wywal wszystkie swoje konsole, a na ich miejsce kup kilka przedpotopowych maszyn – Atari 2600 czy NES, a do nich stos cartów z protoplastami hitów. Mario na przykład jest. Ośmiobitowy Metal Gear Solid też, podobnie jak wiele innych pozycji. Możesz też w wolnej chwili postrzelać do latającego po ekranie kwadratu z pistoletu do NESa. No, ale przecież dawniej to było lepiej, prawda?

Naucz się dobrych combosów w Tekkenie, skocz do jakiegoś salonu gier z odpowiednim automatem i znajdź siedmioletniego chłopca, który właśnie gra. Wrzuć drugą monetę i z szyderczym uśmiechem pokaż mu, kto tak naprawdę rządzi.

MAD SKILLZ

Prawdziwy gracz by dobrze zidentyfikować się z postacią, powinien nauczyć się tego, co potrafi jego ulubiony bohater w grze video. Po premierze Tekken 3 młodzi ludzie masowo zapisywali się do szkół capoeira, ale nie idźmy aż tak daleko. Wystarczy nam prawdziwa okaryna i nauka wszystkich melodii z The Legend Of Zelda: Ocarina of Time. Kilka godzin powinno z laika zrobić mistrza. Ważne, by nowo nabyte umiejętności zaprezentować w gronie przyjaciół, bądź ukochanej/ukochanemu.

ŻEGNAJ...

W życiu każdego gracza musi nastąpić chwila, w której pożegna się z czymś, co kochał. Po prostu pozbądź się swojej kolekcji starych konsol, które niedawno kupiłeś. Nie bądź łasy na grosiaki – nie wystawiaj ich na aukcjach

internetowych. Wrzuć je do śmietnika, a po nich – jedna po drugiej – wszystkie gry, które wcześniej kupiłeś. Podobno dopiero, gdy coś tracimy, zaczynamy to doceniać – jestem pewny, że ten moment będzie jednym z najbardziej przełomowych w Twoim życiu.

RETRO ROXXOR!
Retrogranie, część trzecia. Jak wszyscy wiemy największe przeżycia związane z grami na 8-bitowych komputerkach polegały na ładowaniu gier, które w końcu się nie wgrywały. Czas na zainwestowanie w Atari 800 XL i magnetofon oraz kasetę z grami. Zaproś kilku przyjaciół, którzy pamiętają te czasy i spędźcie wesołą noc na wczytywaniu gier (nie zapomnijcie tupać i skakać koło magnetofonu). Ale kiedyś to było fajnie!

COSPLAY
Tyle tego oglądamy, tyle o tym czytamy... Cosplay jest przecież super! Najwyższy czas zorganizować (kupić, uszyć, jakoś wyprodukować) strój ulubionej postaci z gry video i zacząć wozić się w nim po mieście. No dobra, może nie od razu po mieście, ale na jakiś zlocik bądź turniej wypada coś takiego wrzucić. Naszym faworytem jest naturalnie strój Mario. Dodatkowe punkty zostaną przyznane tylko wtedy, jeśli zapuścisz prawdziwe wąsy. Respekt gwarantowany.

MUZYKA GRACZA
Muzyka z gier jest najlepsza! Powinieneś puszczać wybrane utwory na każdej imprezie, na której się znajdziesz. Miej na względzie, że niebawem czeka Cię własny ślub, więc przygotuj na tę okazję składankę z wybranymi utworami ze ścieżki dźwiękowej serii Final Fantasy. Brałeś już ślub? Nie szkodzi, przygotuj składankę na swój pogrzeb i zostaw płytę razem z testamentem w depozycie notariuszowi. Ja zażyczę sobie Metal Gear Solid Theme.

PISZ!
Zacznij pisać recenzje do magazynu o grach komputerowych lub video, codziennie wysyłając redaktorowi naczelnemu próbkę swoich umiejętności nawet po pięciu kolejnych odmowach. Kieruj się przy tym zasadą: im więcej od siebie w recenzji, tym lepiej. Jeśli chcesz być fajnym gościem, tekst koniecznie powinien zawierać akapit o osobistych przeżyciach związanych z testowaniem gry. Ważne – akapit nie może być za krótki, na przykład: „Wsiadłem do mojego zdezelowanego malucha i odpaliłem go strzałem z buta, po czym pojechałem do sklepu by kupić Metal Gear Solid 5. Mój grat pierdział obłędnie, klątem na niego straszliwie, ale doczłapaliśmy się tam! Ekspedient patrzył na mnie wilkiem, ale udało się zdobyć ten szajs! Po drodze do domu rozkraczył się mój złom, ale przyleciało UFO i przetransportowało mnie na klatkę schodową, gdzie czekał sąsiad z siekierą, bo poprzedniego dnia rzuciłem mu peta na wycieraczkę..." Sukces gwarantowany.

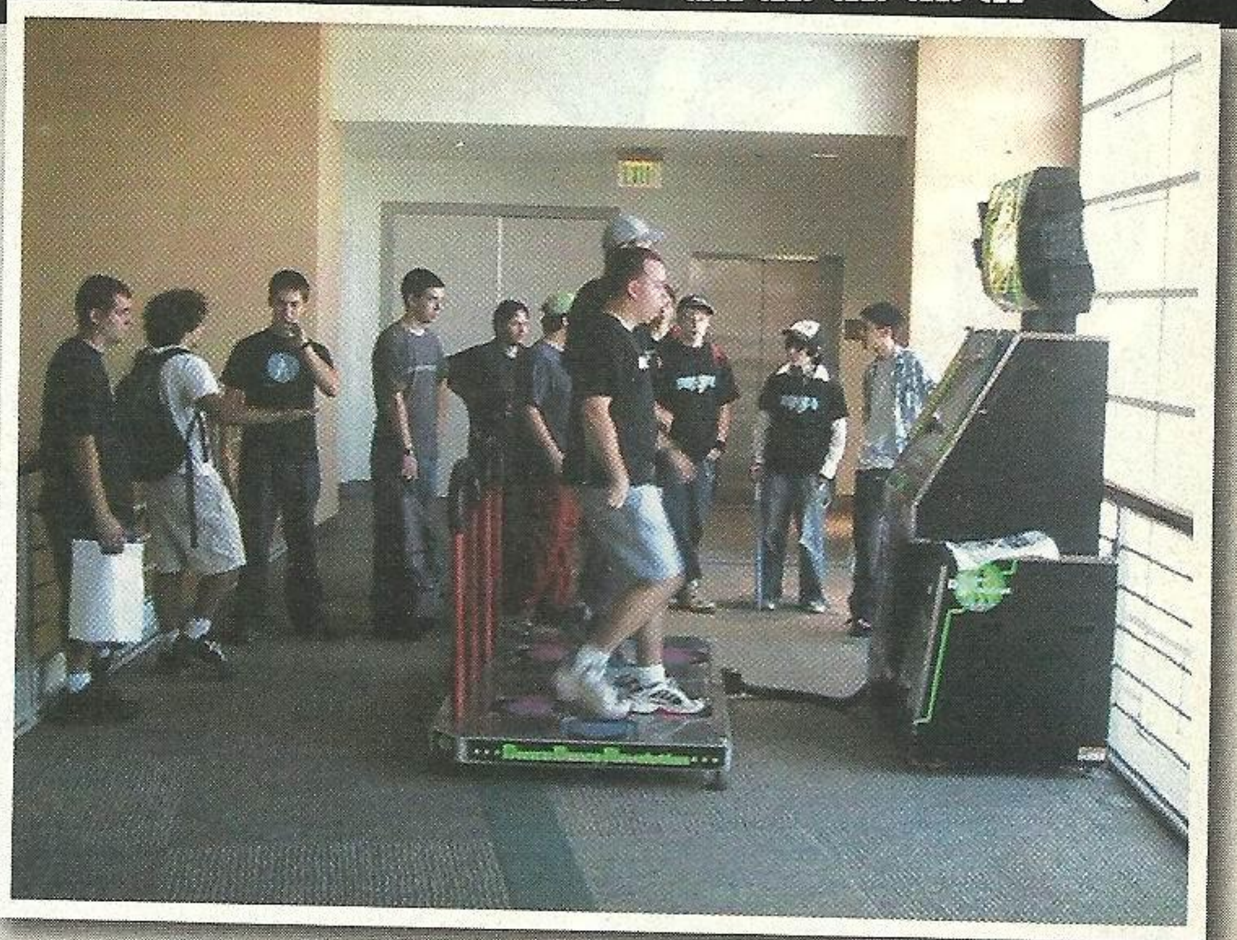
OBWINIAJ!
Jeśli nie zdałeś do następnej klasy, opuściłeś rok na studiach, rzuciła Cię dziewczyna, nie umiesz prasować albo podgrzać sobie parówek, lub generalnie jesteś nieudacznikiem w grach, to przecież doskonale wiesz gdzie leży przyczyna tego zła. Są nią gry video i komputerowe, szatański wymysł omamiający umysły ludzi. Przystąp do jakiegoś stowarzyszenia piętnujące ten pomiot Bestii i działaj w nim aktywnie, tropiąc graczy, którym wszystko doskonale się układa. Pamiętaj – musisz wcześniej pozbyć się konsol i gier.

Na pewno znasz jakieś miejsce u siebie w mieście, gdzie spotykają się skejterzy i do znudzenia od lat ćwiczą tego kickflipa. Podejdź do gości i powiedz, że dostaną dwie dychy jak odnajdą w ciągu dwóch minut wszystkie literki tworzące napis S-K-A-T-E.

PREMIERA SYSTEMU
Stanie w kolejce przez całą noc jest strasznie fajne, o czym często przekonujemy się dzięki naszym skośnookim braciom czekającym na premierę każdego urządzenia rozrywkowego po kilkanaście godzin. Najwyższy czas przenieść ich zwyczaje do nas – skrzyknij paru kumpli i zorganizujcie odpowiednie stanowisko przed sklepem, z namiotem albo krzesłami. Poczekajcie całą noc, radośnie śpiewając pieśni i racząc się gorącą herbatą z termosu. W końcu osoba, która kupi urządzenie jako pierwsza, rządzi! Prawda?

JEDYNE TAKIE MIEJSCE
Musisz odwiedzić Akihabarę w Tokio. Ta dzielnica jest po prostu magiczna; przyciąga takich samych wykrętów, jak Ty (jeśli naprawdę pomyślałeś, że MUSISZ ją odwiedzić). Jeśli dobrze wszystko zgrasz w czasie, możesz przy okazji wykonać poprzedni punkt naszego programu. Z pewnością znajdziesz wielu współtowarzyszy tego wesołego wydarzenia.

ŻYCIE W SIECI
Bez wahania zacznij grać w sieciowego MMORPGa pod ksywą „Aragorn", z odpowiednim numerem. Dobry sieciowy MMORPG to taki, w którym możesz wziąć ślub, mieć dzieci i chodzić na przykład na ryby, gdzie spędzisz przemiłe trzy godziny w całkowitej ciszy. W dobrym MMORPGu niekoniecznie trzeba szukać questów do wypełnienia. Wirtualne życie ma przecież tak wiele do zaoferowania.



PISZ WIĘCEJ!
Jeśli zaliczyłeś już szycie kostiumu swojej ulubionej postaci, koniecznie napisz opowiadanie, tak zwane fanfiction, traktujące o przygodach w uniwersum Nintendo. Ale nie ma lekko – opowiadanie musi być zdecydowanie dla dorosłych, z mocnymi, brutalnymi wstawkami i poważną fabułą. Sex i przemoc. Wersja dla true hardcore roxxxorz: głównym bohaterem uczyń Kirby. Lub Kirby'ego, jak wolisz.

GŁOŚ PRAWDĘ!
Jeśli chcesz zostać true playa, gdy zobaczysz pierwszy screenshot z nowej, głośnej gry, natychmiast okrzyknij ją najlepszą grą wszech czasów, o czym nie omieszkaj poinformować wszystkich dookoła. Jeśli nie będą podzielać Twojego entuzjazmu, bądź wyrozumiały – nie wiedzą, co dobre. Gdy gra się ukaże, sprawdź ją przez piętnaście minut w sklepie i zacznij natychmiast rozgłaszać, że to największy śmieć, jaki kiedykolwiek powstał. Rób to nie tylko wśród swoich przyjaciół, ale także na wszelkich możliwych forach internetowych.

WYRAŹ SWE UCZUCIA
Koniecznie napisz maile do Nintendo, Konami, Sony, Activision i innych wydawców z masą pytań. Albo lepiej – znajdź w sieci (w sieci jest wszystko...) email na przykład do Hideo Kojimy i zadaj mu jakieś ciekawe pytanie. Spójrzmy prawdzie w oczy – geniusz takiego pokroju jak Kojima powinien dostać emaila od każdego gracza na kuli ziemskiej. Przynajmniej raz. Podobnie, jak inni kultowi twórcy gier video.

WYJAŚNIJ
Udaj się na stadion XX-lecia w Warszawie i wytłumacz temu przemiłemu panu proponującemu gry i filmy, dlaczego robi źle sprzedając nielegalne oprogramowanie. Przygotuj się odpowiednio do tego – najlepiej spisz na kartce podstawowe zarzuty i nie przejmuj się, gdy będzie dziwnie się na Ciebie patrzył. Proponuję jednak, żebyś zrobił to delikatnie.

IMPORTUJ
Zaimportuj japońskiego erpega i ukończ go kompletnie nie mając pojęcia o tym języku. Jeśli chcesz dołączyć do prawdziwie elitarnego klubu importerów, kup przez internet grę, która nie ma nawet tłumaczenia tytułu na nasz alfabet.

STYL JEST WSZYSTKIM
Kup grę tylko po to, by ładnie wyglądała na półce. Nie graj – po prostu kup i postaw. Ewentualnie wrzuć ją do konsoli i wyjmij joypad na ekranie tytułowym, zapętlając jakiegoś samograja. Niech sobie przez cały dzień tak śmiga, a następnie odłóż ją z powrotem na półkę. Walcz z pokusami, hartuj charakter.

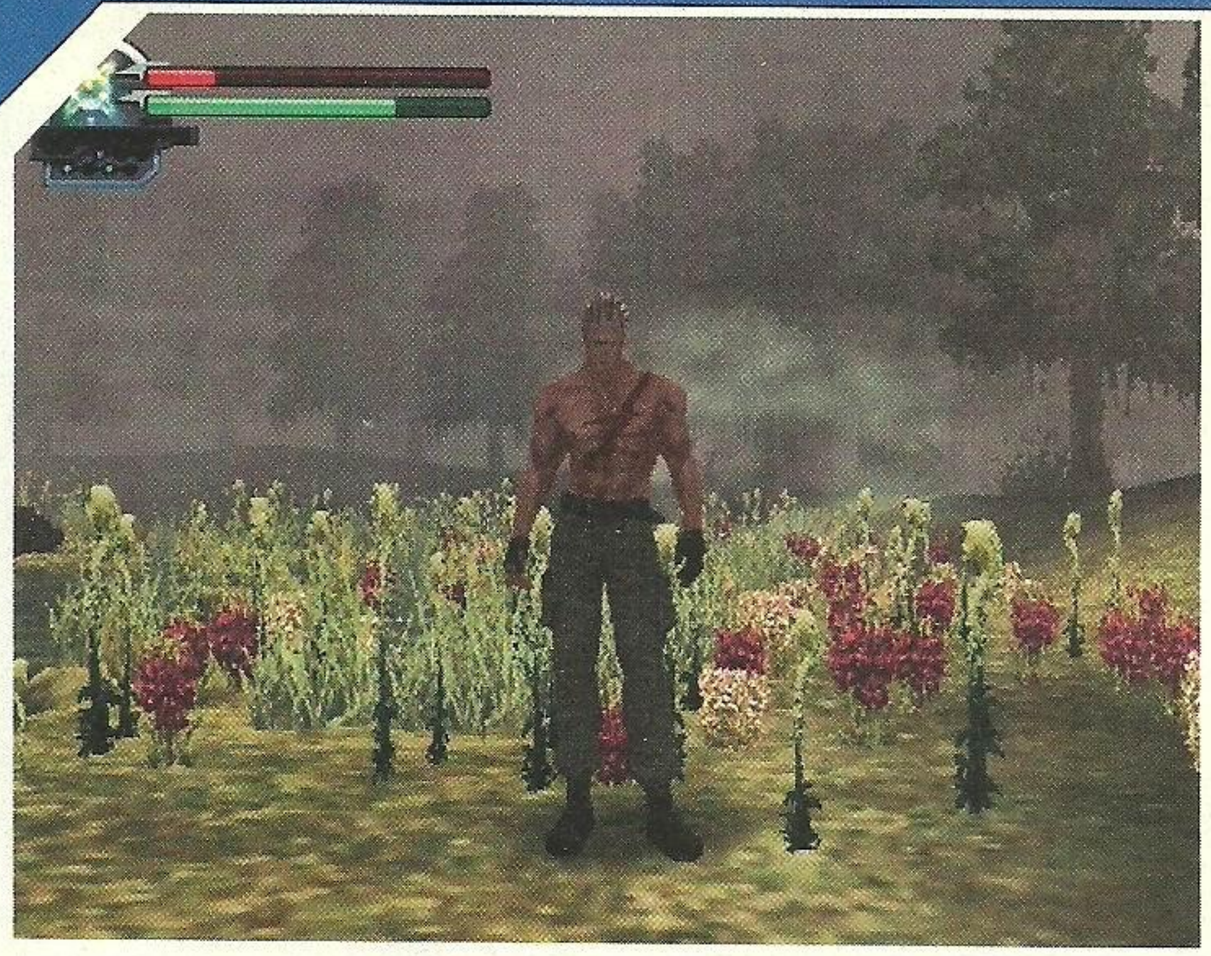
SKATE OR DIE
Na pewno znasz jakieś miejsce u siebie w mieście, gdzie spotykają się skejterzy i do znudzenia od lat ćwiczą tego kickflipa. Podejdź do gości i powiedz, że dostaną dwie dychy jak odnajdą w ciągu dwóch minut wszystkie literki tworzące napis S-K-A-T-E. Moim zdaniem szydera naprawdę konkretna.

PRACA JEST WAŻNA
Załatw swojej dziewczynie bądź żonie pracę w sklepie z grami video. Będziesz miał dostęp do wszystkich nowości z pierwszej ręki; nie będziesz musiał ich kupować, a jedynie pożyczysz. Gdy ukochana wróci z pracy trzymając w ręku Metal Gear Solid 4, Resident Evil 5 lub Final Fantasy XII, odłóż grę na bok i zabierz ją na romantyczną kolację. Albo nawet na romantyczny weekend za miasto. Pamiętasz, co pisałem o hartowaniu charakteru?

TRUE PC PLAYA!
Koniecznie musisz przekonać się, jak wygląda w Polsce granie na pececie. W tym celu udaj się na najbliższą giełdę sprzętu komputerowego, gdzie bez problemu znajdziesz poleasingowy sprzęt wyprzedawany z banków bądź urzędów w przystępnej cenie. Za całe 500 złotych staniesz się posiadaczem peceta z kartą graficzną, dźwiękową, CD-Romem, twardym dyskiem, klawiaturą, myszką i monitorem. Aby spotęgować wrażenia, koniecznie wyrzuć konsolę (lub pożycz ją na pół roku znajomemu z odległej miejscowości, żeby nie kusiło). Od tej pory przeznacz 50 złotych miesięcznie na magazyny z pełnymi wersjami gier – za te pieniądze dostaniesz przynajmniej sześć gier miesięcznie (przy czym cztery z nich to będą rosyjskie klony Diablo, a pozostałe dwie to strategie, w których będziesz zarządzał pizzerią lub czymś równie ciekawym), które na tym sprzęcie będą chodziły wręcz idealnie. Przetrzymaj tak wspomniane pół roku, a następnie odpal na swojej konsoli Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4 albo Halo 2.

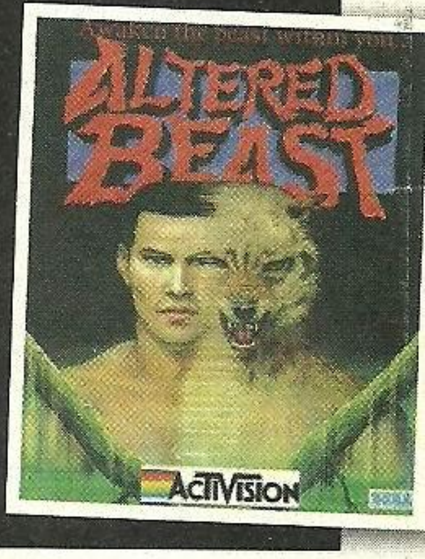
Do przeczytania za miesiąc, tym razem już w poważniejszym materiale ;)
Gulash ■ ■

- **Dobre:** Fajna masakra. Ostra rzeźnia. Proste zasady.
- **Złe:** Gra szybko się nudzi i popada w schematy.
- **Brzydkie:** Grafika i dźwięk są bardzo przeciętne.



BESTIA `88

Altered Beast pierwotnie ukazał się na platformę Sega Megadrive/Genesis oraz automaty. Do tej pory doczekał się bodajże dziewięciu kolejnych odsłon na inne platformy. Nie należał do zbyt pięknych, rozbudowanych czy wciągających. Do zapisania się go w pamięci wielu graczy przyczyniło się to, że przez jakiś czas był dodawana (jako tytuł startowy) do wspomnianej konsolki firmy Sega, która przecież musiała pochwalić się swoim dziełem (a przy okazji wyszło im to znacznie taniej niż płacenie innemu developerowi za jakąś grę)...



PROJECT: ALTERED BEAST

SIEDEMNAŚCIE LAT W BRANŻY GIER WIDEO, TO JAK CAŁE TYSIĄCLECIE – MNIEJ WIĘCEJ TYLE, ILE LICZY SOBIE PAŃSTWO POLSKIE

Przez ten czas zmienić może się sporo i tak też się dzieje. Już nie wystarczy władować na ekran wielkiego potwora i masy przeciwników, aby produkt wywołał zachwyt i dobrze się sprzedał. A może się mylę...? W końcu patrząc na Altered Beast wyraźnie widać ten sam schemat: bestia kroczy twardo przed siebie, po drodze robiąc marmoladę z napotkanych wrogów; ubrano to wszystko w trójwymiarowe łaszki (bo tańsze w produkcji), dodano trochę specjalnych efektów, ładnych filmików pozwalających przedstawić historię o bliżej nieznanym żołnierzu wysłanym na teren ogarnięty zabójczą epidemią i... mamy hit! No, prawie. Właściwie, to gorzej niż prawie. Do hitu mu daleko, ale domyślam się, że gdyby nie ta recenzja, paru graczy i tak dałoby się nabić w butelkę.

Jatka na ekranie na początku zrobiła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Jako cichy wielbiciel gier, gdzie wielkie kawały mięsa latają w powietrzu, a wrogów można topić w ich własnych płynach ustrojowych z lubością obserwowałem, jak wilkołak zgrabnymi ruchami rozrywa niezliczone stada potworków na strzępy. Krew jest może nieco zbyt jaskrawa, surrealistyczna, ale nie oczekiwałem realizmu od gry, w której facet przeobraża się w bestię przebijającą się przez setki wrogów jak taran. Za to już odskakujące po ciosie głowy, staniające się na nogach przepołowione korpusy ukazujące swoje, jakże bogate wnętrze, oraz zalewająca ekran posoka (po specjalnym ataku) zmierzają w kierunku symulatora rzeźnika. Po dokładniejszym przyjrzeniu się grze wyłażą jednak na wierzch dość nieprzyjemne niedoróbki techniczne. Otoczenie jest bardzo uproszczone, podobnie jak modele przeciwników. Jakość tekstur jest słaba, ich rozdzielczość niska, a spadki płynności zdarzają się nierzadko. Można tłumaczyć to oczywiście tym, iż jest to spowodowane dużą liczbą przeciwników na ekranie (sytuacja: „50 na jednego" powtarza się często), ale czy nie lepiej było zabrać paru i utrzymać stałą liczbę klatek animacji na sekundę? Całkiem dobrze wyglądają i ruszają się tytułowe bestie, a nasz bohater przynajmniej biega jak człowiek.

System gry, wydawałoby się prosty i przyjemny, również ma swoje wady. Przejście w trzeci wymiar okupione zostało koniecznością obracania kamery, co nie dzieje się automatycznie. Niby jest od tego prawa gałka analogowa, a przycisk L1 lokuje ją za plecami bohatera, ale w sytuacjach kryzysowych (wspomniane „50 na jednego") przestaje to być wygodne, a wypada przecież widzieć, kogo się atakuje. Poza tym jest dobrze, choć prościutko: czerwony pasek oznacza energię, zielony pasek pozwala na transformację, a jego wartość obniża się, gdy bohater przyjmuje postać bestii (gdy dojdzie do zera, spadać zaczyna również energia). Aby go uzupełniać, można wysysać zieloną energię z przeciwników (będąc w ludzkiej postaci), bądź zbierać zielone obłoczki z ich zwłok. Zmusza to do szybkiego działania i rozprucia jak największej liczby maszkar w jak najkrótszym czasie. Po zmasakrowaniu odpowiedniej liczby adwersarzy wypełnia się pasek niebieski i można odpalić specjala. To mniej więcej tyle. Można chlastać pazurami, skakać, wykonywać indywidualne dla każdej bestii ruchy (co z kolei pozwoli na dotarcie do niedostępnych wcześniej części poziomów). Wcieleń jest osiem, niektóre dostępne jako bonus, a fani 16-bitowego pierwowzoru zapewne z radością powitają wilkołaka, smoka czy niedźwiedzia jak również Minotaura bądź Yeti.

Zastanowiło mnie mocno, czemu przeciwnicy nie wydają żadnych dźwięków. Idą na rzeź w ciszy i spokoju, jak mięso armatnie (którym w rzeczy samej są, ale bez przesady – wypadałoby zachować pozory). Muzycy starali się trafić w lekko rockowe klimaty okraszone gotyckim brzmieniem, ale wyszło im to niespecjalnie. Choć soundtrack nie drażni, z pewnością nie jest też zestawem utworów, które będą Wam chodzić po głowie długo po wyłączeniu konsoli. Głosy postaci nienajgorsze, podobnie jak te towarzyszące walce.

Gra jest średnia. Początkowo rzeźnia może bawić, ale dość szybko się nudzi. Średnia muzyka, średnia grafika. Ładnie wykonane, efektowne animacje CG nie ratują sytuacji, a schematyczne walki (nawet te z bossami) i wrogo nastawiona kamera potrafią skutecznie zniechęcić do zabawy. Nie polecam. Myślę, że nawet wielbiciele hitu sprzed lat, których ciągnie do tej gry sentyment, powinni sprawić, by wspomnienia pozostały jedynie wspomnieniami. Być może jednak to właśnie oni zdołają nacieszyć się tą grą bardziej, dać jej szansę? Mnie się nie udało. Nawiasem mówiąc, Altered Beast z 1988 roku również był grą przeciętną, ale kto by chciał o tym pamiętać?...

Oskar ■ ■

PlayStation 2 — Historia lubi się powtarzać.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sega WOW
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.2

RECENZENCI W MARCU

Ukazało się sporo dobrych gier. Zapraszamy do lektury!

BLIZZARD BEAST
Blizz wparował do redakcji twierdząc, że beta Area 51 podgrzała go bardziej, niż Killzone. Zobaczymy, jak to będzie. Zanurzył się też w futurystycznej wizji Hong Kongu w długo oczekiwanym Project: Snowblind.

KAXI
Resident Evil 4, czyli jedna z najlepszych gier na GameCube, a także jedna z najlepszych gier obecnej generacji konsol. Na deser Baten Kaitos, czyli niezły, ale fatalnie zatytułowany erpeg na GCN.

MATT
Niemal szlochał, gdy okazało się, że nasza wersja God Of War zawierała jedynie pięć poziomów. Na ostodę zaatakował Monster Hunterа. EyeToy: Antigrav oraz kilka premierowych pozycji na NDS.

MARCELLUS
Szykuje się na God of War, zachwycony (jak wszyscy zresztą) klimatem i elegancją, z jaką Kratos pozbawia przeciwników kończyn. W międzyczasie doskonale bawił się przy Fight Night Round 2, bo ma słabość do boksu...

MIELU
Na wieść, że niebawem sprawdzi w akcji Brothers in Arms: Road to Hill 30, Mielu natychmiast skoczył do sklepu po Kompanię Braci na DVD. A przy okazji odsiał ziarno od plew męcząc kilka, jak się okazało, crapów.

GRABARZ
Snake, Snake, Snake... I Fisher. Tak jest – poczciwy Snake poszedł chwilowo w odstawkę, bo powrócił Splinter Cell. I choć nowe Tenchu nie jest tak dobre, jak się zapowiadało, to na deser został mu jeszcze Kessen 3.

OSKAR
Po kilku niezdrowych perypetiach Oskar ponownie rzucił się w wir grania i recenzowania – jego łupem padły zręcznościówki Altered Beast oraz Constantine. Czy choć jedna z nich zasługuje na miano dobrej? Tylko tu i teraz!

QOORA
Kurczak sprawdził przygody źle ubranej Fiony i jej psiego przyjaciela w Haunting Ground, a potem zmienił klimaty na drugą wojnę światową w Airborne Troops. Czeka na jakąś nową gangsterkę zgłębiając sekrety Vice City...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

- **Dobre:** Kooperacja z pieskiem, wskaźnik „paniki", niezła grafika.
- **Złe:** Czasami nie wiadomo, czy bać się czy też śmiać. Nie pasująca do klimatu muza w trakcie potyczek z przeciwnikami.
- **Brzydkie:** nienajlepsze ujęcia kamery. Niektóre tekstury.

Gdzie jestem? Co się stało? Każdy bohater horroru musi sam odpowiedzieć sobie na te niezwykle frapujące pytania.

HAUNTING GROUND

CZY HORROR, PRZY KTÓRYM CZĘŚCIEJ SIĘ ŚMIEJESZ NIŻ DRŻYSZ ZE STRACHU MOŻE BYĆ DOBRY?

Jak najbardziej, czego doskonałym przykładem jest właśnie **Haunting Ground**. Inna sprawa, że w wypadku tej gry użyłbym raczej nazwy „przygodówka z elementami horroru", a nie z miejsca pakował najnowszą produkcję Capcomu do jednego worka ze wszystkimi Silent Hillami, Fatal Frame'ami czy innymi Residentami. No bo co by nie mówić, w swoim życiu kilka horrorów już zaliczyłem (i to nie tylko wirtualnych, hehe), ale po raz pierwszy śmiałem się tak głośno przy którymś z nich.

Już od intra wsiadamy na kapryśną huśtawkę nastrojów gry, która w jednym momencie buduje świetny klimat, aby w następnym rozbawić nas do łez jakimś komicznym komentarzem naszej bohaterki (komizm naturalnie niezamierzony), albo straszną „inaczej" scenką. W ogóle to brnąc przez upiorną posiadłość, w której grasuje mocno zdeformowany Debilitas wraz ze swoimi kumplami odniosłem wrażenie, jakby twórcom gry ktoś wymazał pamięć dotyczącą konsolowego dorobku kultury „horrorowej". Wygląda to tak, jakby dla autorów przygód Fiony Silent Hill nigdy nie powstał, a Resident Evil czy inny Forbidden Siren to tylko mgliste wspomnienie wczorajszego snu. A wobec tego można bezstresowo wykorzystać motyw wypadku rodziców poniekąd znany już z jednej ze wspomnianych gier. Można stworzyć całkiem ładne środowisko, które jednak z oryginalnym „dizajnem" i nowatorskim podejściem ma tyle wspólnego co Debilitas z Einsteinem. Czy też w końcu można po raz „enty" uraczyć graczy tak dennymi i odkrywczymi kwestiami wypowiadanymi przez bohaterów, że chyba nawet pięcioletnie dziecko jest w stanie dostrzec ich sytuacyjny komizm. Żeby jednak oddać sprawiedliwość **Haunting Ground**, nie wszystko jest tutaj „zapożyczone" i wciśnięte w sztywne ramy horrorowego kanonu obowiązującego nasze konsole.

Zabawa zaczyna się oczywiście bez większych niespodzianek. Fiona Belli, bo tak zwie się nasza osiemnastoletnia bohaterka o biuście mogącym wpędzić w kompleksy nawet samą Pamelę Anderson, po tajemniczym wypadku samochodowym budzi się w ogromnej posiadłości rodem ze średniowiecznej ryciny. Żeby być bardziej precyzyjnym, to Fiona budzi się w metalowej klatce, z której jednak szybko czmycha, po czym udaje się na małe tournee po zamczysku. To jeden z elementów klasycznych – posępne korytarze i dziedzińce, zmurszałe ściany, gęsta niczym zsiadłe mleko aura niepokoju oraz nieodłączny element takich gier – nie zawsze inteligentna kamera. Pomińmy jednak to, czego praktycznie każdy z nas oczekuje i skupmy się na pomysłach nowych i, trzeba przyznać, całkiem udanych. Po pierwsze – rozgrywka. Co by nie mówić, najfajniejszy w **Haunting Ground** jest fakt nieobecności klasycznego mięsa armatniego w postaci piekielnych pomiotów czy żywych trupów. Nie dość, że w trakcie gry spotkamy zaledwie garstkę przeciwników trafiających co jakiś czas na nasz trop, to tak na dobrą sprawę nie będziemy w stanie wyrządzić im większej krzywdy, a najlepszym sposobem obrony będzie ucieczka i szukanie bezpiecznej kryjówki. Taki motyw doskonale pasuje do filigranowej bohaterki, która przecież miałaby sporo problemów z udźwignięciem „rocket launchera", tudzież naładowanego ołowiem shotguna. Zresztą Fiona w ogóle nie może myśleć zbyt dużo o walce, skoro nawet kopnięcie przygarniętego psa sprawia jej sporo kłopotów. A skoro już przy piesku jesteśmy, to jest on zdecydowanie najciekawszym patentem w **Haunting Ground**. Uratowany przed niechybną śmiercią czworonóg z chęcią odwdzięczy się swej wybawczyni służąc jej ostrymi zębami, wyczulonym węchem, czy też zwinnością i niewielkimi gabarytami. I tak nasz psi towarzysz może zaatakować wroga Fiony unieruchamiając go chwilowo, przeszukać dane pomieszczenie, albo na przykład dostać się w jakieś miejsce trudnodostępne dla, jakby nie patrzeć, nieco większej dziewczyny. Pieskowi wydajemy polecenia prawą gałką analogową, natomiast Fioną sterujemy operując lewą.

Taki system sprawdza się wyśmienicie i sprawia, że sama rozgrywka daje nam sporo satysfakcji i przyjemności. Z technicznego punktu widzenia, wszystko jest więc w porządku. Sterowanie całkiem niezłe, grafika klimatyczna i trzymająca wysoki poziom, a sama zabawa w chowanego z przeciwnikami stanowi miłą odmianę od popularnej w horrorach rzezi pozornie tylko groźnych monstrów. Nie zapominajcie jednak o tym, co napisałem na samym początku. W prawdziwym horrorze najważniejszy jest strach, a tutaj, nawet pomimo niezłej oprawy wizualnej i dobrego klimatu, rozbawienie dosyć szybko zajmie miejsce nieprzyjemnego mrowienia wywołanego poczuciem niebezpieczeństwa. Kto ponosi za to winę? Przede wszystkim szanowny pan Debilitas. Ja naprawdę bardzo chciałem się go bać! Zgasiłem światło, grę zaczynałem o upiornej godzinie 0:00, a na stole zapaliłem trzy świeczki, przy których położyłem odwrócony krucyfiks. Jednak już pierwsze pojawienie się tego amatora wdzięków słodkiej Fiony posłało moje ciężkie starania do wszystkich diabłów. Ja doprawdy nie wiem, jak można bać się nieco rozrośniętego Micheala Jacksona w podartych portkach. Debilitas biega tylko w kółko za Fioną wykonując coś w rodzaju moonwalka połączonego z dzikimi wymachami rąk, a okazjonalnie chwyta się też za krocze niczym niesławny król popu. O nieartykułowanych dźwiękach, jakie wydaje, wole nie wspominać, ale również przypominają one twórczość Jacko i wywołują niepohamowany śmiech zamiast grozy. Podobnie zresztą jak zachowanie Fiony w niektórych sytuacjach oraz jej bezbłędne komentarze, które zwiastuje już jedna z pierwszych kwestii w stylu nieśmiertelnego „Where am I? What is this place?". Takie motywy skutecznie psują żmudnie budowany klimat i w ostatecznym rozrachunku nie pozwalają na **Haunting Ground** patrzeć, jak na prawdziwy horror godny najwyższych laurów. Nie zmienia to jednak faktu, że jako pozycja reprezentująca najbardziej przerażający gatunek gier video omawiana produkcja Capcomu sprawdza się całkiem nieźle i jest w stanie dostarczyć kilkanaście godzin godziwej rozrywki przepełnionej prostymi zagadkami logicznymi, eksploracją klimatycznych plansz oraz odkrywaniem zawiłości całkiem ciekawego, choć momentami sztampowego, scenariusza.

Qoora ■ ■

PlayStation 2 — Trochę strachu, trochę groteski, ogólnie – nieźle.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

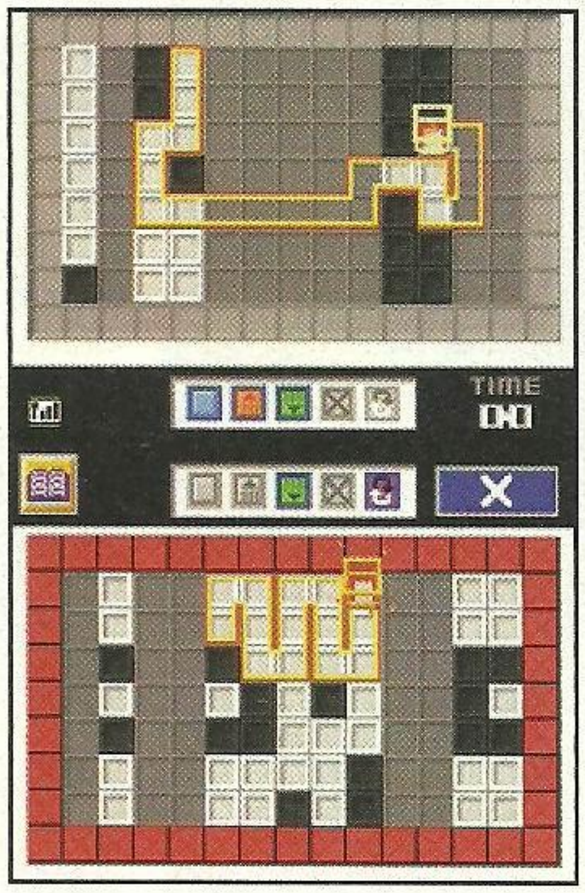
7.5

POLARIUM

SZPETNA, ALE SERCE MA ZŁOTE...

Spore zaskoczenie i jednocześnie olbrzymia niespodzianka – niepozorne **Polarium** z miejsca stało się moją ulubioną grą na Nintendo DS. I choć oczywiście chylę czoła przed Super Mario 64 DS, to właśnie rozgryzając kolejne łamigłówki w **Polarium** spędziłem najwięcej czasu z najnowszym handheldem Nintendo. Jest to jednocześnie znakomity popis nowatorskich możliwości DSa w postaci touchpada obsługiwanego przy pomocy rysika – bez niego gra nie byłaby nawet w połowie tak zabawna, jak jest.

Polarium to pozycja zręcznościowo-logiczna, w której główną rolę odgrywają białe klocki ustawione na czarnym tle. Zadanie gracza polega na zaznaczeniu stylusem wszystkich białych klocków w taki sposób, by stało się to za jak najmniejszą ilością pociągnięć rysika – wtedy klocki znikną, a poziom zostanie zaliczony. Jednak jeśli linia, którą narysował gracz będzie przebiegać przez czarne pole – zmieni się w biały klocek, który będzie przeszkadzał.



Proste, acz genialne w swojej prostocie i maksymalnie grywalne. Do tego niezwykle wciągające i dość rozbudowane – oprócz obszernego treningu i puzzli do dyspozycji gracza oddano także wariację klasycznego tetrisa, z blokami klocków spadającymi z góry. Gra opiera się na touchpadzie i bez niego nie miałaby prawa bytu. Grafika jest umowna, dźwięk – całkiem przyjemny, a zabawa po prostu topowa. Mimo niepozornego wyglądu jest to najlepsza zabawka tego typu, z jaką miałem do czynienia od ładnych kilku lat. A na dodatek trudna.

Gulash ■ ■

Nintendo DS — Wspaniała, choć niepozorna.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: -

MR. DRILLER: DRILL SPIRITS

PEWIEN GŁĄB WKRĘCA SIĘ W GŁĄB...

Podekscytowany genialnym wykorzystaniem touchpada w Polarium z chęcią sprawdziłem najnowsze wcielenie Mr. Drillera – jednej z moich ulubionych zabawek logicznych zarówno na konsole stacjonarne, jak i GBA. I przyznam, że miałem spore oczekiwania. Niestety – zawiodłem się i od tego momentu musiałem przyjąć do wiadomości, że na DSa oprócz innowacyjnych, pojawi się także sporo gier nie tylko nie wykorzystujących dwóch ekraników konsoli w zadowalający sposób, ale także i touchpada.

Drill Spirits nie zmienia zasad panujących w serii – w dalszym ciągu zadaniem gracza jest wwiercanie się w głąb szybu wypełnionego kolorowymi klockami w taki sposób, by za jednym odwiertem usunąć jak najwięcej klocków. Dokonuje się tego oczywiście w najprostszy możliwy sposób – jeśli wiertło dotknie zielonego klocka, a w pobliżu znajduje się jeszcze pięć obiektów o tym kolorze, znikają wszystkie. Jest kilka wariacji zabawy, multiplayer dla kilku osób, przyjemna i kolorowa oprawa.

Nie zrozumcie mnie źle. Nie wszystkie gry na DS muszą być trójwymiarowe, wykorzystywać mikrofon i tym podobne. Nowy Mr. Driller to w dalszym ciągu wspaniała zabawa – szybka, intensywna, kolorowa i niezwykle intuicyjna, ale... No właśnie, gdzieś rozmył się cały potencjał dwóch ekraników (bo praktycznie cała akcja toczy się na dolnym) oraz rysika (bo i ile można kierować bohaterem przy pomocy stylusa, lepiej wychodzi to na joypadzie). Jeśli macie ochotę na coś naprawdę nowatorskiego, sprawdźcie o wiele brzydsze, ale za to jakże wspaniałe Polarium.

Gulash ■ ■

Nintendo DS — Zmarnowany potencjał, choć gra całkiem dobra.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: -

SUPER MARIO 64 DS

WITAJ W NOWYM DOMU, LEGENDO!

Oto pozycja, która dziewięć lat temu zatrzęsła rynkiem gier video. Oto tytuł, przed zakupem którego nie ustrzegł się żaden posiadacz Nintendo 64. Oto rzecz dziejowa mająca ogromny wpływ na rozwój gier video. Trzeba przyznać, że wraz z Mario 64 Shigeru Miyamoto dokonał rzeczy wielkiej – na tyle wielkiej, że pomimo dekady Nintendo bardzo chętnie wraca do jego pomysłu.

Super Mario 64 DS to nic innego, jak mocno odgrzany i solidnie doprawiony kotlet, w którego chętnie zagracie zarówno teraz, jak i za rok, czy pięć lat. Platformówka na tyle rozbudowana, ciepła i wesoła, że poparcia wśród graczy nie straci nigdy, a kupowana będzie chętnie, aż do końca istnienia systemu DualScreen. Nawet, gdyby Mario 64 DS był zwykłą konwersją sprzed dziewięciu lat, jego ocena byłaby wysoka, jednak po tym, jak Nintendo doprawiło go ogromną ilością bonusów, minigier i usprawnień – tytuł ma się znacznie lepiej.

Historyjka, jak na każdą pozycję z Mario przystało, rozpoczyna się standardowo – księżniczka Peach zaprasza hydraulika do swojego zamku. Problem w tym, że nie tylko Brzoskwinka została uprowadzona, ale w drodze do złotowłosej wsiąka też Mario. Nintendo trochę przemodelowało dobrze znaną nam historię, a w związku z tym pod kontrolę dostaniecie Yoshiego z zadaniem odnalezienia towarzyszy. Aby znaleźć zagubionych braci, Yoshi musi przetrząsnąć zamek od piwnicy, aż po dach. Jego zadaniem będzie wskakiwanie w obrazy prowadzące do kolorowych światów, gdzie czekają gwiazdki, monety i najprzeróżniejsze zadania do wykonania.

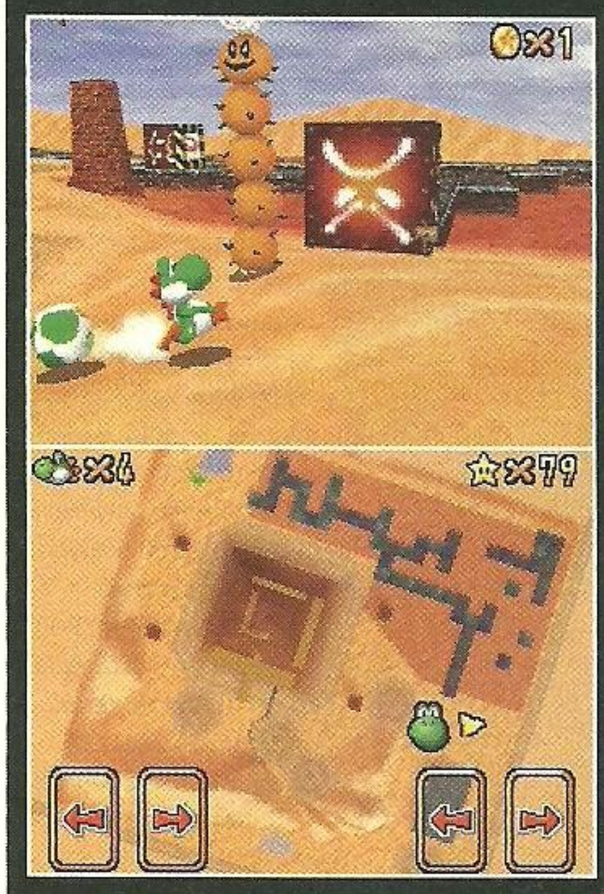
Super Mario 64 DS to trójwymiarowa platformówka, świetnie balansująca pomiędzy beztroskim zbieraniem monet a rozwiązywaniem łamigłówek. Podstawowej roboty będzie w Mario 64 DS strasznie dużo, bo minimum 40 godzin, ale nie zapominajmy, że Nintendo dołożyło mnóstwo starań, aby produkt był znacznie bardziej obfity, niż dziewięcioletni oryginał. Nie zdziwcie się zatem, że zamiast 120 gwiazdek oczekiwać będzie na Was 150, a w rolach głównych zobaczycie zarówno Yoshiego, jak i cały legion maskotek, od wieków zamieszkujących kolorowy świat Mario. Wyjaśnijmy jednak coś. Mario 64 DS nie jest idealną konwersją

■ **Tytuł gry jest mocno mylący – oprócz Mario sprawdzicie w akcji również Yoshiego, Wario, Luigi i resztę asortymentu Nintendo.**

z Nintendo 64. Dwuekranowa kieszonsolka nie rozmywa tekstur, w związku z czym wyglądają one momentami paskudnie. Z drugiej strony, ekraniki DualScreena są zbyt małe, aby rozmyta grafika prezentowała się na nich równie dobrze, jak na telewizorze. Obiekty są ostre, wykonane niemal tak dokładnie, jak w oryginale, ale im więcej czasu spędzicie z odgrzewanym Mario, tym wyraźniej dostrzeżecie różnicę mocy pomiędzy DS a N64. Brak analogowego pada można jakoś przeboleć (jest opcja ustawienia emulacji analoga), ale nie w momencie, gdy hydraulik ma do pokonania wąskie kładki położone pod niestandardowym kątem. Ale na to wszystko przymykamy oczy – w tej grze część misji przygotowano zupełnie od nowa, więc nawet jeśli starego Mario znacie już na wylot, z przyjemnością ukończycie go po raz kolejny na przenośnym sprzęcie. A te minigry... poezja! W pewnym momencie złapałem się na tym, że zamiast zaliczać właściwą przygodę, siedzę ze stylusem w łapie i podbijam nim spadające z góry Mariany, gram w karty z Luigim i rysuję bohaterom drogę przez zarośla. Ten cart to masa rewelacyjnej zabawy i absolutnie najlepszy prezent, jaki możecie sobie sprawić wraz z nowym Nintendo DualScreenem. Nawet, jeśli leciwy, kultowy Mario 64 od wieków kurzy się w szafie.

Na pewno zastanawiacie się, w jakim stopniu **Super Mario 64 DS** wykorzystuje touchpada. Cóż, nienajlepiej steruje się postaciami przy pomocy cyfrowego krzyżaczka, a emulacja gałki na touchpadzie sprawdza się średnio. Myślałem, że Mario 64 będzie grą wyciskającą z możliwości DSa maksimum, ale o dziwo – nie jest. Ekran dotykowy rewelacyjnie sprawdza się natomiast w dołączonych do Mario DS minigrach. Dolny monitorek bardzo precyzyjnie wyłapuje dotknięcia rysikiem i sprawnie przenosi je w świat gry. Nigdy, powtarzam, nigdy nie miałem problemu ze źle kontaktującym urządzeniem lub nieprawidłowo przeniesionymi ruchami. Touch Screen działa zatem tak, jak powinien. Miłe wrażenie robi również obsługa formatu Surround Sound. **Super Mario 64 DS** to jedyna gra, w której dane mi było go usłyszeć. Zabawka jest warta każdych pieniędzy – będziecie się nią cieszyć tygodniami!

Matt ■ ■



Nintendo DS — Gra, która nie ma prawa się zestarzeć – „musiszmieć"!

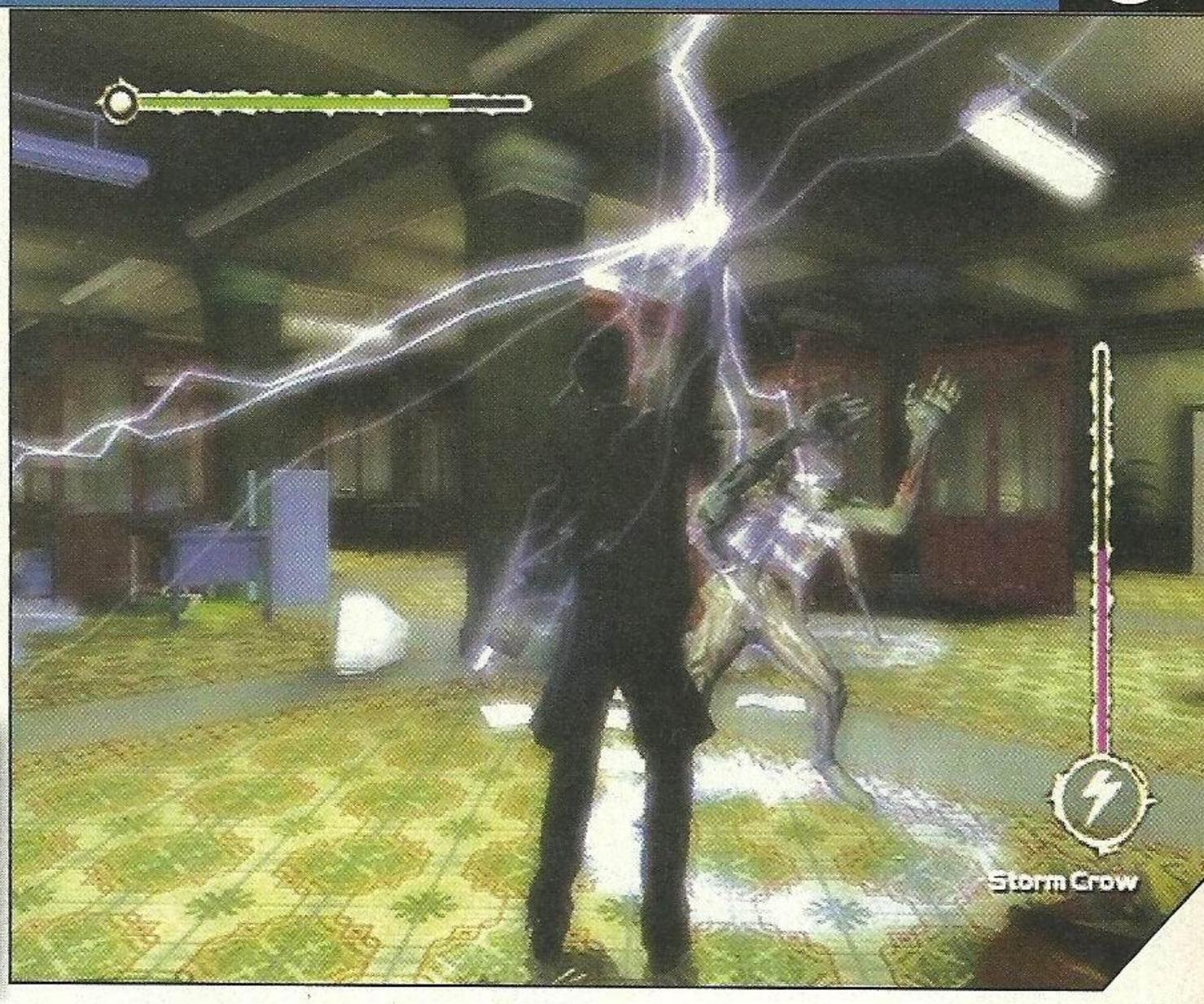
- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: Multiplayer na jednym carcie, Surround Sound

- **Dobre:** Hmm… Można zagrać jako słynny Constantine.
- **Złe:** Szybko odechciewa się grać jako słynny Constantine.
- **Brzydkie:** Słynny Constantine gada jak automat i biega jak paralityk.



HELLBLAZER

To od niego się wszystko zaczęło. Od komiksu. Tak również miał się pierwotnie nazywać film, ale ze względu na zbytnie podobieństwo do *Hellraiser* odstąpiono od tego zamiaru. Co ciekawe, z początku komiks miał nosić tytuł właśnie *Hellraiser*, ale Clive Barker, słynny twórca horrorów i autor wielu powieści grozy, zaklepał go sobie jako pierwszy. Jest też parę innych, mniej lub bardziej widocznych różnic. Dla przykładu: w filmie John Constantine jest z Los Angeles, według komiksu – z Liverpoolu, a ktoś taki jak Ojciec Hennessy w ogóle nie istnieje!
Zainteresowani? Ze strony [http://www.dccomics.com/features/hellblazer/intro.html] możecie pobrać pierwszy numer komiksu (w formacie PDF) za darmo!

CONSTANTINE

EGZORCYSTA VS. BLADE VS. MATRIX?

John w specjalnym trybie fpp ma dar widzenia, dzięki któremu identyfikuje monstra.

Piekło jest wierne wizji filmowej – żar aż wylewa się z telewizora.

Nie ma rady – potrzebny będzie egzorcyzm. Proponujemy Święty Shotgun.

Constantine od premiery do połowy marca zarobił w USA 66 milionów dolarów. W sumie wpływy z całego świata to ponad 130 milionów, a budżet – 100.

Jak się okazuje, nie wystarczy wzorować się na sprawdzonych patentach. To, co funkcjonuje doskonale w wymienionych filmach, zmiksowane w Konstantym wypada średnio. I podobnie jest z grą. A nawet gorzej. Pomimo płyciny scenariuszowej i wielu niespójności film oglądało mi się nieźle. Kiedy jednak własnoręcznie przyszło pokierować krokami i pociskami komiksowego egzorcysty, znacznie trudniej było mi utrzymać podobny poziom zainteresowania. A już na pewno przez więcej czasu niż niecałe dwie godziny, które wyrwał mi z życiorysu film.

Dlaczego? Kanciasta animacja, mało intuicyjne sterowanie, nudne lokacje i schematyczność całej rozgrywki ciągnie grę nieubłaganie w dół. A to nie jedyne minusy elektronicznych przygód Konstantyna. Zacznijmy może od scenariusza, który tak naprawdę jest związany z filmem dosyć ściśle, jeśli chodzi o główne założenia. Poza nimi pełna dowolność – nie oglądane wcześniej miejscówki, masa demonów do załatwienia przy użyciu poświęconej broni oraz magii. I tak przez kilkanaście etapów. Zieeew…

John może przełączać się w specjalny widok fpp (z możliwością poruszania się w tym trybie), który pozwala mu widzieć przeciwników jak na dłoni, nawet w całkowitej ciemności. Nie jest to rzecz jasna żadna rewelacja, tym bardziej, iż aby wdrapać się na jakąś skrzynię, przeleźć przez płot czy okno, bądź przeskoczyć rozpadlinę i tak trzeba powrócić do tego standardowego. Na jego temat z kolei nie ma się co rozpisywać, może poza faktem, iż eksploracja przebiega doprawdy mało intuicyjnie, nawet pomimo prostoty wnętrz. Korytarze zwykle prowadzą prosto do celu, nie trafia się w ślepe zaułki, a otworzyć można tylko właściwe drzwi. Niektórych być może to ucieszy, ale nie sądzę, by z radością przyjęli konieczność przechodzenia całości w sposób całkowicie liniowy. „Wejdź na skrzynię, wybij okno, przebiegnij korytarz, otwórz drzwi, przejdź przez okno, rozwal potwora" – tak to się mniej więcej przedstawia, przy czym czynności tego typu będą praktycznie jedynymi, jakie przyniosą widoczny postęp. Niewiele kombinowania, skrótów, alternatywnych możliwości. Sytuację trochę ratuje możliwość przejścia do „piekielnego wymiaru" (lub na odwrót) przy użyciu wody i paru łacińskich słów, aby ominąć przeszkodę korzystając z jakiegoś wyłomu w ścianie czy podobnych różnic w ukształtowaniu terenu. Przypomina się stareńki Soul Reaver z Dreamcasta.

A całe to Piekło wygląda naprawdę nieźle. Na pierwszy rzut oka prawie filmowo. Purpurowe barwy i czarne cienie, zgliszcza, tlące się wraki, chaos i powietrze falujące od potwornej temperatury, odpowiednio załamujące kształty. Pozytywne wrażenie jednak szybko mija – zaczyna się akcja i oto nasz egzorcysta żenuje koślawymi ruchami i denerwuje topornym celowaniem. W normalnym, ziemskim Los Angeles także jest niezbyt ciekawie – niby jest mrok, deszcz i niepokojące zdarzenia (coś przewraca skrzynki, pokrywa studzienki nagle kanalizacyjnej wyskakuje do góry, piłka do koszykówki odbija się na pustym boisku), jednak całości brakuje ikry, a prościutkie i biednie teksturowane modele obiektów oraz sterylne otoczenie tym bardziej nie pomagają. Choć bohater wygląda jak Keanu, pod względem technicznym gra jest spóźniona o parę lat.

Owszem – można wpakować bestii srebrną kulę w czaszkę i patrzeć, jak rozsypuje się w popiół, przypalić Smoczym Oddechem, cisnąć bombkę ze święconą wodą czy też nasłać na wroga chmarę wygłodniałych owadów bądź sprawić, by inne demony postrzegały ofiarę jako Johna. Samo sterowanie woła jednak o pomstę do nieba (piekła?); pomijam już nawet fakt, że bohater skacze i wspina się automatycznie (a raczej powinno tak być – w praktyce trzeba się odpowiednio ustawić, żeby wlazł, gdzie trzeba), ale tak podstawowa funkcja, jak celowanie jest mało wygodna. Dobrze, że chociaż napotykane potwory trzymają jakąś-tam klasę i filmowy design, choć znów muszę rzec, że japońskie, groteskowo powykręcane skurczybyki z DMC zjadają je na przystawkę.

Od początku bardzo zastanawiało mnie, czemu mając do dyspozycji licencję Warner Bros. autorzy nie poszli śladami Electronic Arts, faszerując grę fragmentami niezłego przecież filmu. Zamiast tego niemal identyczne (pod względem ujęć i treści) sekwencje wideo zostały wyrenderowane – dla niewprawnego oka będą one bliźniaczo podobne, jednakże po kilku chwilach nawet laik zorientuje się, że coś tu jest nie tak. Animacje te są całkiem poprawne, a nawet dobre, jednak do rewelacji Capcomu czy Square im daleko.

Sfera audio nie odstaje zbytnio swym poziomem od reszty oprawy. Miłe dla ucha są ogólnie pojęte odgłosy walki, piekielne wrzaski, krzyki dręczonych ofiar czy charkot atakujących znienacka potworów. W połączeniu z atmosferą gry, która jest mimo wszystko bardzo mroczna, niektóre monstra potrafią nieźle wystraszyć wyskakując nagle nie wiadomo skąd. Dosłownie – wyłaniają się z ciemności, wyskakują zza rogu, z góry i nie grają fair. John Constantine nie przejmuje się tym i co żywo korzysta ze swych broni, również generując dobrze brzmiące dźwięki. Muzyka przygrywa w tle i nie brzmi nawet aż tak źle, jedynie z jej jakością (technicznie) chyba coś nie tak. Najgorsze jednak zostawiłem na koniec, choć wpadka jest karygodna. Otóż nasz Konstanty gada bardziej sztucznie niż Keanu Reeves zagrał w filmie. O wiele! Sztywniackie i beznamiętne „This is Constantine. John Constantine, asshole." całkowicie psuje klimat.

Podsumowując: gra może spodobać się fanom filmu bądź komiksu, którzy od dawna marzyli, by jako John Constantine stłamsić nieco szatańskiego pomiotu; jeśli jednak ktoś rozgląda się za dobrą grą akcji, strzelaniną tpp o wiele lepszym wyborem okaże się choćby wydany miesiąc temu The Punisher, a i wśród starszych tytułów znajdzie się wiele gier, którym **Constantine** po prostu nie podskoczy.

Oskar ■ ■

PS2 | Xbox — Poniżej poziomu filmu. Nieco lepiej, niż przeciętnie.

- **Wydawca:** Bits Studios
- **Producent:** SCi Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.0

- **Dobre:** Intensywne walki, fajny klimat, filtry i graficzne fajerwerki.
- **Złe:** Brak poziomów trudności, bonusów, multiplayera na jednej konsoli.
- **Brzydkie:** Twarze postaci. Brzydkie. I to bardzo.

Futurystyczny Hong Kong to jedna z najpiękniejszych lokacji w grze. Będziecie biegać z głową podniesioną do góry, obserwując piękne filtry spływające z nieba na budynki.

PROJECT: SNOWBLIND

HONG KONG TO PIĘKNE MIASTO. SZKODA, ŻE ZA 60 LAT NIEWIELE Z NIEGO ZOSTANIE...

Przynajmniej, jeśli wierzyć w wersję przyszłości przedstawioną przez autorów tej gry. Project: Snowblind to tytuł nowego, osadzonego w futurystycznych realiach shootera fpp ze stajni Crystal Dynamics. To także nazwa złowieszczego planu szalonego generała, który chce cofnąć stopień rozwoju naszej cywilizacji co najmniej do epoki kamienia łupanego.

Plan generała jest prosty – zamierza zaatakować największe miasta świata za pomocą bomb elektromagnetycznych, doprowadzając do wyłączenia wszystkich systemów komputerowych, osiągając tytułowy „snowblind". Pogrążając świat w ciemności szaleniec chce przyczynić się do wzmocnienia ludzkiej rasy poprzez proces selekcji naturalnej, wychodząc ze, skądinąd słusznego, założenia, że w tak powstałym totalnym chaosie przetrwają tylko najmocniejsze jednostki. Świrniętego przywódcę trzeba powstrzymać, a dokonać tego może tylko gracz. Jak zwykle.

Robocop 2.0

Mamy rok 2065. Podporucznik Nathan Frost jest najzwyklejszym żołnierzem Koalicji, dzielnie biorącym udział w potyczkach międzynarodowej armii z siłami szaleńca. Nathan zostaje poważnie ranny podczas ataku sił Republiki na bazę, w której stacjonuje. Przełożeni podejmują decyzję o odbudowaniu jego zniszczonego eksplozją ciała za pomocą najnowszych osiągnięć biotechnologii i elektroniki. Tak oto, szczęściem w nieszczęściu, nasz wojak staje się superżołnierzem ostatniej generacji, chlubą i dumą Koalicji. Kontrola nad młodszym bratem Robocopa zostaje przekazana graczowi i niezwłocznie rusza on wraz ze swoimi towarzyszami broni na krucjatę mającą uratować świat przed darwinowskimi fantazjami postrzelonego generała Republiki.

Tour de Kowloon

Akcja gry toczy się w futurystycznym Hong Kongu. Wiele z designu i klimatu Project: Snowblind zawdzięcza swojemu protoplaście, czyli Deus Ex. Poziomy są bardzo klimatyczne – rozświetlone neonami zniszczone uliczki, którymi przekradamy się pod osłoną nocy, futurystyczna baza wojskowa płynnie wtopiona w zabytkową pagodę, rewelacyjne wnętrze opery przerobionej w pośpiechu na obóz jeniecki, czy budząca największy respekt posępna, kilkusetmetrowa iglica, w której mieści się kwatera główna naszych adwersarzy. Zdarzają się także etapy mniej imponujące, jak choćby sieć podziemnych kanałów, ale skłonny jestem stwierdzić, że nad tego typu miejscówkami wisi jakieś fatum – prawie w każdej grze kanały to najgorzej wykonane lokacje.

Prawdziwie fachowym aspektem, jeśli chodzi o design poziomów, jest ich nieliniowość. W wielu miejscach, zwłaszcza jeśli chodzi o otwarte tereny miejskie, do wyboru mamy bardzo wiele ścieżek. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy parli przed siebie środkiem ulicy, ale wówczas wróg będzie miał nas jak na patelni. Możemy wejść do budynku po jednej stronie, gdzie dorwiemy się do CKM-a i uciekniemy alejkami za budynkiem, albo udamy się do budynku po drugiej stronie, przeskoczymy przez płot i z piskiem odjedziemy opancerzonym pojazdem. A to i tak tylko dwie z wielu możliwości, gdyż w.Snowblind pełno jest takich rozdroży.

Mechwarrior

Dość szybko okazuje się, że kontrolę nad miastem sprawuje Republika, nasi żołnierze są w zdecydowanej mniejszości, a przeciw nim stają wrogowie nie tylko doskonale wyposażeni, ale też liczni i zdeterminowani. W końcu fanatycy to zawsze najniebezpieczniejsi przeciwnicy. Jest ich sporo rodzajów i różnią się nie tylko wyglądem, ale też uzbrojeniem i umiejętnościami – od niegroźnych szeregowców z pistolecikami po naszpikowanych elektroniką i uzbrojonych po zęby skurczybyków, których już bagatelizować nie należy. Mało tego – oprócz żołnierzy nie raz wpakujemy się pod automatyczny karabin albo uruchomimy alarmem jakiegoś nieprzyjemnego robota. To i tak jednak nic w porównaniu z potyczkami z mechami, które czekają w najtrudniejszych momentach. Pół biedy jeszcze, gdy mech ma dwa metry wysokości – dużo gorzej, gdy ma piętnaście, a do tego paraduje prosto na nas w asyście dwóch kolegów, szwadronu żołnierzy i śmigłowca. Albo czołgu.

Wiele razy stajemy w grze ramię w ramię z innymi żołnierzami Koalicji. Nie należy jednak zapominać, że to tylko szeregowi wojacy, ludzie, a nie superżołnierze jak podporucznik Frost. Chłopcy dzielnie się ostrzeliwują, ale właśnie w graczu dopatrują się przywódcy i niszczyciela wrogich zastępów. Co by o Project: Snowblind nie mówić, trzeba grze oddać to, że non stop trwa tu wymiana ognia i palec leżący na spuście nie ma chwili odpoczynku. Krótkie chwile ciszy są tylko przerywnikami od świstu kul, ryku eksplozji, terkotu karabinów i odgłosów pracy potężnych maszyn bojowych. Walka jest szybka, wymagająca i szalenie intensywna. I o to chodzi!

Siła złego na...

Oczywiście Koalicja to też nie ułomki i wyposażyli swojego wojaka numer jeden należycie. Futurystyczny arsenał nie jest może zbyt rozbudowany, ale doskonale spełnia swoją funkcję. Wprawdzie na początku trochę rozczarowuje maksymalnie sztampowy dobór

■ Koalicja solidnie zadbała o wyposażenie dzielnego Nathana. Najlepsze pukawki dostaniecie jednak dopiero po kilku godzinach zabawy. Warto czekać!

pukawek: pistolet, karabin z granatnikiem, shotgun, wyrzutnia rakiet, snajperka... Ale później dorwiemy w nasze łapki o wiele bardziej interesujące bronie, jak choćby wyrzutnia min, railgun czy rozmaite energetyczne fuzje. W arsenale znajdziemy też szereg granatów, w tym zwykłe, gazowe czy elektromagnetyczne.

Podporucznik Frost z racji swojej elektroniczno-futurystycznej natury może w trakcie walki korzystać z kilku umiejętności, które pomogą przechylić szalę zwycięstwa na jego korzyść. Dzięki wpakowanej w niego elektronice może posługiwać się czymś na kształt podczerwieni do zlokalizowania przeciwników czających się za rogiem; niewidzialnością do przemknięcia niepostrzeżenie pod okiem kamery; użyć osłony odbijającej pociski; zwolnić na chwilkę czas; czy wreszcie, wzorem Raidena, potraktować przeciwnika wyładowaniem elektrycznym. Wśród gadżetów znalazło się także urządzenie pozwalające hakować niektóre systemy elektroniczne. Dzięki temu zamknięte drzwi staną otworem, a kamery wyłączymy zanim nas zauważą, choć i tak daniem głównym jest przejęcie kontroli nad robotem i posianie pożogi w szeregach wroga.

W potyczkach możemy także wykorzystywać różnego typu pojazdy, zarówno nieuzbrojone, którymi możemy przeciwników jedynie rozjechać, jak i te wyposażone w działka i karabiny, którymi podziurawimy wrogów jak szwajcarski ser. Najbardziej rajcowne jest jednak osobiste wgramolenie się do olbrzymiego mecha i oddanie się błogiemu sianiu destrukcji przy pomocy jego olbrzymiej siły ognia.

Kolory Azji

Grafika w Project: Snowblind to bardzo ciekawy przypadek. Jest szalenie kolorowa i sprawia niezwykle plastyczne wrażenie. Obecne tu liczne efekty, filtry i graficzne sztuczki w połączeniu z płynną animacją oraz ciekawym designem niektórych elementów potrafią człowieka oczarować. Zaskakującym więc odkryciem będzie dla każdego, że tak naprawdę z technologicznego punktu widzenia nie jest to nic specjalnego, a niektóre tekstury są wręcz słabe. Nie jest to żaden zarzut, po prostu odnotowuję fakt, zaznaczając, że wrażenie ogóle jest bardzo pozytywne. Jedyną naprawdę źle wykonaną rzeczą są koszmarne twarze postaci – wyglądają jak ciosane jakąś cyfrową siekierką. Wersje na PS2 i Xboxa są praktycznie identyczne, jeśli chodzi o oprawę, co przez posiadaczy potężniejszej z maszyn może być odebrane jako wada.

Gorzej od oprawy wizualnej prezentuje się sfera audio. Choć ogólnie rzecz biorąc efekty dźwiękowe trzymają poziom, niespecjalnie przypadły mi do gustu niektóre głosy postaci. Mam też kilka zastrzeżeń co do muzyki. Niby jest fajna, klimatyczna i pełna azjatyckich naleciałości (co się chwali), ale jest zbyt spokojna. Po prostu to, co świetnie pasuje do penetracji bazy wroga pod osłoną nocy kompletnie się nie sprawdza, gdy nad głowami latają śmigłowce, dookoła biega kilkunastu ostrzeliwujących się żołnierzy, w tle paradują siejące rakietami mechy, a za nami wali się budynek. Zdecydowanie przydałoby się więcej utworów zagrzewających do ostrej jatki.

Wizyta w Hong Kongu

Jest fajna, ale niestety krótka. Fakt, że nie mamy do wyboru żadnych poziomów trudności jest wielkim niedopatrzeniem – grę kończy się raz i nie ma po co do niej wracać. Także dlatego, że nie odblokowują się żadne niespodzianki ani dodatki, które zachęciłyby gracza do ponownego przebicia się przez te osiemnaście poziomów. Żadnej opcji zabawy na jednej konsoli też nie uświadczymy, a jedyne co nam pozostaje to sieć lub rozgrywka online. Ta zaś prezentuje się niezgorzej z racji ośmiu trybów gry i sześciu dostępnych klas postaci. Dostępne klasy różnią się arsenałem i dostępną umiejętnością spośród tych pięciu, które znajdziemy u Frosta w trybie dla jednego gracza. Oczywiście każdą klasą gra się trochę inaczej, ale nie spodziewajcie się diametralnych różnic. Jeśli zaś chodzi o dostępne tryby gry, szybko okaże się, że tak naprawdę nic nowego tu nie uświadczymy – większość stanowią wariacje trybów Deathmatch i Capture The Flag. Niestety, za mało Snowblind oferuje w tej materii, aby móc konkurować z tuzami tego gatunku.

Killer, nie killer...

Gracze często przylepiają nowym produkcjom plakietki „killerów czegośtam". O Killzone mówiono Halo-killer, a do Snowblinda już przylgnęła plakietka Killzone-killer. Cóż, inwencja spragnionych rewolucji nie zna granic. Jednak w tym przypadku nie mamy do czynienia z żadnym „killerem". Project: Snowblind to po prostu fajna, intensywna i ładna przygoda. Niespecjalnie wydumana, ale dająca sporo radości, przynajmniej za pierwszym razem. Niestety, brak bonusów czy nawet innego niż podstawowy poziomu trudności spowoduje, że większość graczy na tym zapewne poprzestanie. Brak jakiegokolwiek multiplayera na jednej konsoli i dość sztampowe opcje rozgrywek w sieci nie znajdą też zbyt wielu fanów – nie w dobie Halo 2 i TimeSplitters: Future Perfect. Jeśli ze wszystkich wymienionych w tym akapicie gier wycisnęliście już ostatnie soki, to śmiało możecie spróbować nowego dziecka Crystal Dynamics. W przeciwnym razie – sięgnijcie po któraś z powyższych.

Blizzard Beast ■ ■

STOLICA WIEŻOWCÓW

Obecna w grze wizja Hong Kongu w niczym nie przypomina dzisiejszego obrazu tego miasta. Dziwne, że twórcy nie zechcieli wykorzystać żadnych znaków rozpoznawczych tej wspaniałej metropolii. Nie jest to jakaś wielka wada, ale miło byłoby zobaczyć np. postapokaliptyczny krajobraz ze zrujnowanym Bank of China i spalonym Union Square. Graficy z Crystal Dynamics to nie architekci dzisiejszego Hong Kongu i to widać – wymodelowane przez nich pudełeczka imitujące wieżowce to nie to samo, co prawdziwe, majestatyczne kolosy górujące nad Kowloon i Victoria Harbour. Wypadło to mniej więcej tak, jak Nowy Jork bez Empire State Buiding – bezpłciowo. Kiedy do tego człowiek wyobrazi sobie jak wielkie budynki będą na świecie za 60 lat, jeśli już dziś buduje się kolosy liczące grubo ponad 100 kondygnacji i pół kilometra wysokości, wyraźnie widać, że twórcy nie popisali się wyobraźnią. Na zdjęciu 2IFC – aktualnie najwyższy budynek Hong Kongu.

PS2 | Xbox — Fajna, krótka, intensywna.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Crystal Dynamics
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet, Live!

8.1

Dobre: Wiele możliwości, ciekawe bitwy i tereny. Sporo przedmiotów do odkrycia.
Złe: Inteligencja, zwłaszcza naszych oddziałów, które bez naszej pomocy potrafią zepsuć najprostsze akcje.
Brzydkie: Czasem zbliżenia wykazują dość siermiężne podejście do obiektów. Cóż, przez większość czasu patrzymy na nie z daleka.

KESSEN III

MOUNT EVEREST SKURCZYŁ SIĘ O METR. GŁÓWNIE W WYNIKU EFEKTU CIEPLARNIANEGO

I wygląda na to, że nie poprzestanie na osiągniętym wyniku, a kurczył się będzie dalej. Życzmy mu wszyscy zdrowia, tym bardziej, że z tego samego powodu, dla którego kurczy się owa górka, niedługo nasz kraj spłynie wodą. Stąd też może, a także zgodnie ze starą zasadą, że „kiedyś było lepiej", Koei przerzuca nas do szesnastego wieku, co by się nieco rozerwać bez niepotrzebnych nerwów.

Kessen dotychczas był serią strategiczną w czasie rzeczywistym. To znaczy kierowało się jednostkami, które działały bez podziału na tury (nasz ruch, ruch przeciwnika). Był to spory ewenement w świecie konsol, który, jak ogólnie, wiadomo strategii za wielu nie ma, nie mówiąc już o RTSach (RTS – real time strategy, strategia czasu rzeczywistego). Wydawać by się mogło, że to dziwne. Zdrowy rozsądek podpowiadał, że w takim razie zrobienie kilku RTSów nabije kabzę pierwszemu, który na to wpadnie. Niestety nie. Koei była zadowolona z Kessena i jego drugiej części także. A mimo to **Kessen III** jest odejściem od klasycznej formy strategii czasu rzeczywistego i tworzy coś, co Amerykanie, mający słabość do wymyślania nowych gatunków nazywają FRTS – Fun Real Time Strategy. Gatunek ów reprezentowany przez jedyny na razie tytuł, będzie pewnie przez ten tytuł definiowany. Przyjrzyjmy się więc sprawie.

FRTS to bazująca na elementach strategicznych historia jednego bohatera – tym razem jest to Oda Nobunaga, któremu towarzyszyć będziemy w podboju kolejnych terytoriów. Bitwy przeplatane są filmikami opowiadającymi o pobocznych romansach, wątkach mistycznych, fantastycznych, a nawet komediowych. Dzięki temu nadaje się postaciom występującym w grze bardzo indywidualnego charakteru. Rozpoznajemy w tłumie określonych generałów, a nasz główny heros ma u nas dodatkowe punkty za przeżycia wewnętrzne. Swoją drogą Koei poszło tu dalej niż Konami. Oda już na początku gry przyjmuje na siebie takie jarzmo, że kultury religijne całego świata, nawet jak by się zebrały do kupy, nie byłyby w stanie mu dorównać. Krótko mówiąc Snake ze swoimi przemyśleniami o wojnie jest przy Oda jak strumyczek. Z lekka to sztucznie wyszło, bo jak mam się utożsamiać z bohaterem, którego pierwszy raz na oczy widzę? No, ale starają się chłopaki.

Ponieważ postacie zostały tu tak silnie zindywidualizowane, cała gra nabrała wymiaru „lokalnego". Armie są mniejsze – jest to tym razem kilka oddziałów. W środku dowódca. Analogicznie jak poprzednio oddziały mogą atakować zwyczajnie (poczwórne combo), albo odpalać swoje „oddziałowe" techniki specjalne. Szarża, szarża z naładowaniem energii, atak nastawiony na rozbicie szyku wroga, itp.

Osobną niejako jednostką jest dowódca, który może wspierać morale i siły witalne swych oddziałów, umacniać ich wiarę w zwycięstwo, ale także w mniej wysublimowany sposób wyruszyć samodzielnie na rzeź prosto w szeregi wroga.

Tu uruchamia się zmodyfikowany „Silnik Tłumu", z którego niegdyś zasłynął Kessen, choć być może nie ma się czym zachwycać, bo szarża jeneralska wygląda jak zubożała wersja Dynasty Warriors: jedziemy na koniu i roztrącamy wrogów. I doprawdy lepiej to brzmi, niż wygląda.

Odmiennego znaczenia nabrało także ukształtowanie terenu. Skoro kierujemy już oddziałem (lewa gałka), ważne zaczyna być, czy stoimy na górce, czy w dołku. Zwabienie przeciwnika w dolinę, a potem zjazd na niego połączony z szarżą praktycznie wycina wroga w pień.

Problem niestety zaczyna się wtedy, kiedy próbujemy zostawić jakiś oddział do samodzielnej walki. Nie ma takich warunków, które zagwarantują naszym ludziom zwycięstwo, poza momentem, kiedy sami nimi sterujemy. Pozostawieni sami sobie są w stanie spaprać każdą okazję, toteż zabawa w **Kessen III** polega głównie na monitorowaniu oddziałów i sprawnym skakaniu w tym celu po mapie. Podobnie z przeszkodami. Ludziki uwielbiają utykać, zostawać z tyłu, klinować się lub entuzjastycznie siekać powietrze po tym, jak jakiś element krajobrazu wejdzie im w paradę. Trzeba brać na to koniecznie poprawkę.

Pomiędzy bitwami czekają na nas (oprócz wspomnianych filmików) możliwości zarządzania jednostkami, przydzielania im nowego uzbrojenia, typowania jednostek, które teraz powalczą, oraz takich, które sobie nieco z tyłu odpoczną. Za wygrane bitwy można zgarnąć specjalne bronie, zbroje i inne sprzęty bitewne. Jest tego ponad 450 sztuk, więc gratka to nie lada dla zbieraczy i kolekcjonerów.

Mówiąc wprost – jak na zabawkową strategię **Kessen III** wypada całkiem nieźle. To tytuł dobry, wciągający i zrobiony z pomysłem. Zastanawia odejście od klasycznego RTSa, ale zobaczymy – widać coś za tym stoi poważnego. Na dzień dzisiejszy nie odważę się go polecić miłośnikom mocnych, japońskich klimatów, którzy nie grali nigdy w strategie, a chcieliby spróbować czegoś lekkiego. To dobry pośredni produkt między mocnymi reprezentantami RTSów, a młócką typu Dynasty Warriors.

Grabarz ■ ■

JAPONIA W XVI WIEKU

XVI wieczna Japonia w Kessen III wzbogacona została o silne elementy magiczne. Są okręty urągające prawom fizyki i taktyki wojennej, jest wreszcie magia. Posiadanie takich możliwości w grze daje naprawdę wiele frajdy. Zwłaszcza, że graficy się nie oszczędzali. Ognisty smok rażący wroga, czy wielkie trzęsienie ziemi robią niemałe wrażenie. Radocha zaś tym większa, że wcześniej za pomocą kilku oddziałów zorganizowaliśmy pułapkę na wroga, ustawiliśmy go sobie i nagle BUM!

PlayStation 2 — Nowy gatunek? Nowy rodzaj gry? Na pewno fajny tytuł.

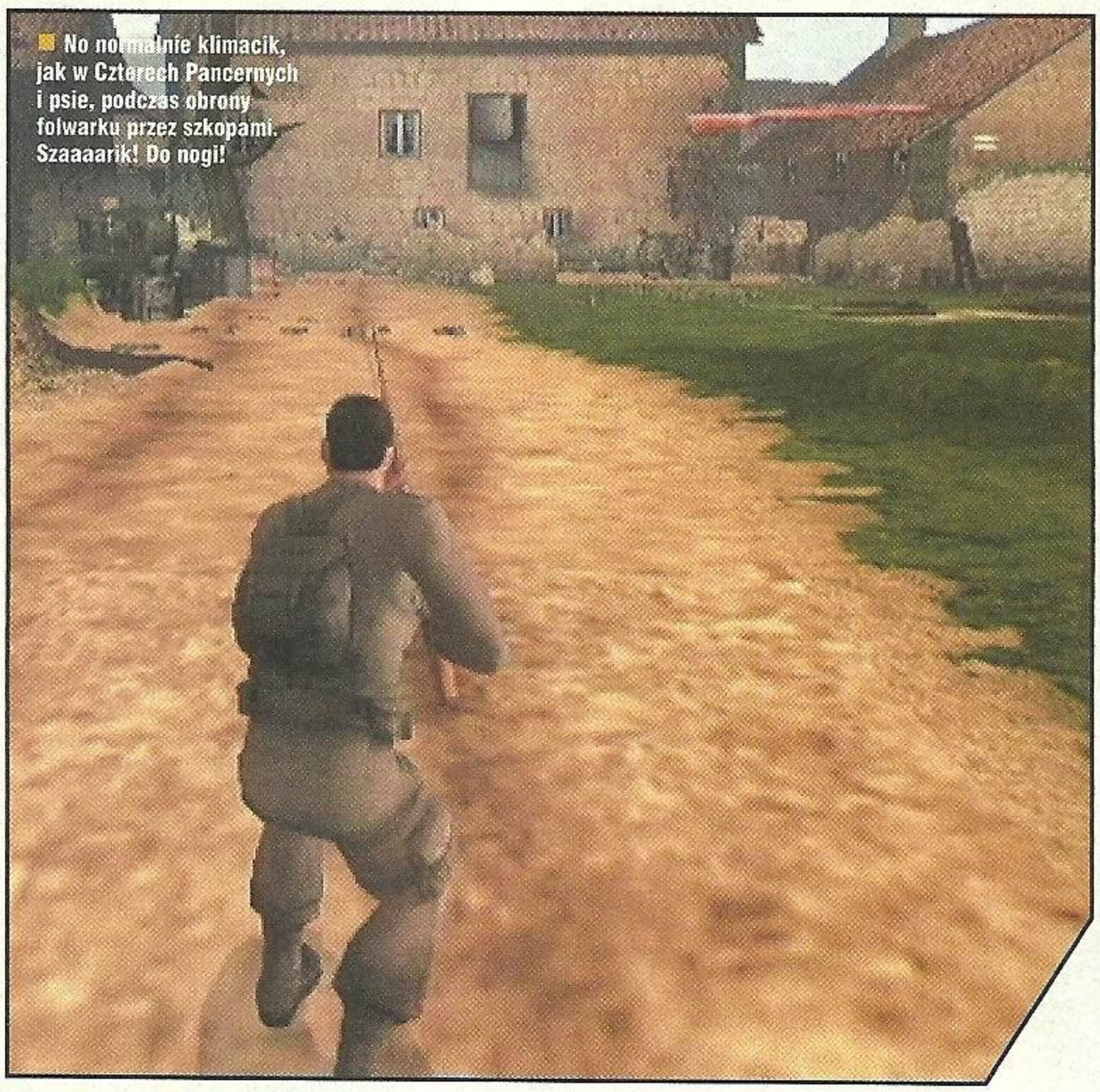
- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Koei
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.0

- **Dobre:** Względna grafa i... to wszystko.
- **Zle:** System celowania, odradzanie przeciwników oraz całkowity brak polotu w sferze rozgrywki.
- **Brzydkie:** Koszmarny głos Johna Welsha no i straszna monotonia w projektach plansz.



No normalnie klimacik, jak w Czterech Pancernych i psie, podczas obrony folwarku przez szkopami. Szaaaarik! Do nogi!

AIRBORNE TROOPS

Z DUMĄ PRZEDSTAWIAMY NOWY, REWELACYJNY ŚRODEK NA BEZSENNOŚĆ!

Nazwa tego przełomowego specyfiku to **Airborne Troops**. Satysfakcja gwarantowana, a w razie braku pożądanego działania zwrot pieniędzy!*

Sposób użycia: Wyciągamy płytkę z grą i umieszczamy ją w napędzie konsoli. Następnie wybieramy poziom trudności rozgrywki, oglądamy krótki filmik prezentujący strzępy żenującej fabuły, po czym rozpoczynamy przygodę, jako amerykański spadochroniarz – John Welsh. Lek zaczyna działać po dwudziestu minutach od zażycia pierwszej dawki.

Skład: No cóż, zacznijmy od tego, że **Airborne Troops** to w założeniach typowa gra TPP, w której wykonywanie narzuconych przez scenariusz zadań przeplata się z ogólnie pojętą eliminacją znienawidzonych przez wszystkich nazistów. Szkoda tylko, że tak naprawdę **Airborne Troops** żeruje jedynie na naiwności graczy, nie dając im tak naprawdę żadnej satysfakcji i radości z gry.

Gra podzielona jest na kilka misji, a warunkiem do ich zaliczenia jest wykonanie, zazwyczaj kilku, mniej lub bardziej skomplikowanych zadań. Niestety, stan gry można zapamiętywać wyłącznie po zakończeniu całej misji, a w trakcie jej wykonywania możemy liczyć jedynie na checkpointy. Szkopuł w tym, że system punktów kontrolnych nie jest najlepszym rozwiązaniem w grze, gdzie wrogowie pojawiają się znikąd, a do tego mają niemiły zwyczaj szybkiego powrotu z zaświatów z pełnym magazynkiem i jeszcze lepszą celnością. Coś takiego moglibyśmy wybaczyć jeszcze jakieś pięć lat temu, ale dzisiaj jest to wręcz nie do pomyślenia.

Natomiast ani pięć lat temu, ani dzisiaj nie wybaczymy nikomu systemu celowania, jakim obdarzono tę grę. Szansa na to, że uda Wam się prawidłowo namierzyć wroga, który zbliża się do Was w towarzystwie swych germańskich kompanów jest niewiele większa, niż prawdopodobieństwo trafienia „szczęśliwego numerka". Przez brak możliwości szybkiego przełączania pomiędzy celami i ich dokładnego namierzania, sytuacja staje się wręcz beznadziejna, kiedy mundurowi spod znaku swastyki stoją twarzą w twarz z naszym bohaterem. Wówczas celownik zaczyna wariować, a John strzela z celnością pijanego nietoperza. Nie trzeba chyba dodawać, że wielokrotnie zgon pana Walsha będzie spowodowany właśnie takimi niedoróbkami, a nie naszą nieporadnością lub brakiem manualnych zdolności.

Urozmaiceniem w wykonywaniu zadań miało być wprowadzenie do gry elementów skradankowych, ale tę innowację możemy porównać tutaj chyba tylko do ostatecznej klęski III Rzeszy w maju 1945. Konsola daje nam dokładne wskazówki co do tego, jak zostać niezauważonym i w jaki sposób eliminować wrogów z zaskoczenia, ale osobiście skorzystałem z tej opcji może ze trzy czy cztery razy w trakcie całej mojej przygody z **Airborne Troops**. Byłoby pewnie inaczej, gdyby naziści nie byli wszechwiedzący oraz wszechwidzący. Nieco cieplejsze słowa mogę skierować jedynie pod adresem oprawy graficznej, która wcale nie wypadła tak najgorzej, jak na pozycję niskobudżetową. Modele postaci prezentują się całkiem ciekawie, a ich animacja również robi pozytywne wrażenie. Nie inaczej jest z planszami, które wyglądają schludnie i estetycznie.

Bleee... Znowu kanały i, jak zwykle, wykonanie w normie, czyli jest słabo. Ale kanał...

Esesman! Dobrze, że jest sam – gdyby było ich więcej autocelowanie kompletnie by zwariowało.

Działania (nie)pożądane: Biorąc pod uwagę skład **Airborne Troops** oraz jego ogólną specyfikę, działanie usypiające jest bardzo silne. Już po dwudziestu minutach powieki same opadają, a pad powoli wysuwa się z rąk. Innymi słowy, nie może być gorszej rekomendacji dla gry video (a lepszej dla środka na sen) niż bardzo silne działanie sedatywne, a właśnie z takim mamy do czynienia w tym przypadku.

Przeciwwskazania: Nie polecamy **Airborne Troops** tym, którzy cenią sobie ciekawą rozgrywkę, wartką akcję, przemyślany system rozgrywki, rzetelną robotę aktorów oraz ujmującą ścieżkę dźwiękową.

Wskazania: W przypadku chronicznej bezsenności, **Airborne Troops** może się okazać prawdziwym panaceum na tę nieprzyjemną dolegliwość, za co ręczę własnym przykładem. Ech, problem w tym, że tabletki nasenne są o wiele tańsze.

Qoora ■ ■

*Hej, z tym zwrotem pieniędzy to oczywiście żart, hehe.

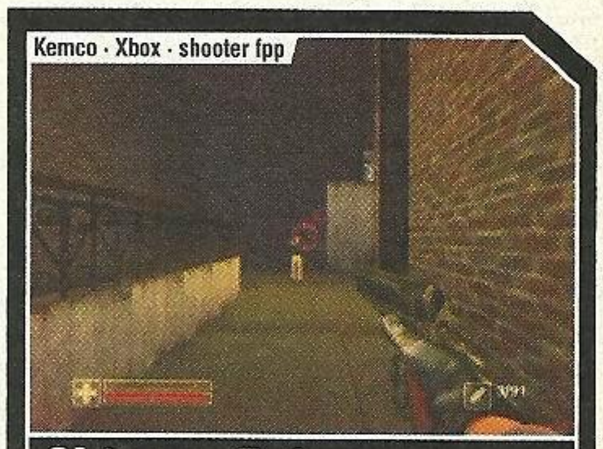
PlayStation 2 — 2 w 1 – nuda i amatorka.

- **Wydawca:** GMX Media
- **Producent:** Playlogic
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

4.9



Kemco · Xbox · shooter fpp

Chicago Enforcer

ALPHONSO CAPONE BY SIĘ WKURZYŁ

Chicago, lata trzydzieste. Bohater pracuje dla Ala Capone, czyli zabija wskazanych przez bossa gangsterów. CE jest efpeesem i przy okazji klonem innej gry panów z Touchdown, Mob Enforcer, znanej pecetowym crapmasterom i chyba tylko dlatego trafiła na Xboxa, bo jak zobaczyłem jak wygląda to mało nie straciłem wzroku. Armored Core Nexus jest przy tym piękne. Rozlazłe tekstury, po chamsku nałożone na kanciaste bryły udają domy, samochody i ludzi. Autorom prawie udało się osiągnąć poziom Chameleon Twist czy Supermana z N64. Ohyda jakich mało.

Chicago, zupełnie jak w rzeczywistości, jest gęsto zaludnione – na ulicy można spotkać dwóch przechodniów, kilku gangsterów i policjantów. Normalka. Policjantów da się zabić tylko atakiem z tyłu – w innym przypadku nawet salwa z armaty nic im nie zrobi. Cywili nie można zastrzelić, bo od razu pojawia się wspaniały napis Game Over. Gra jest nudna, sporo jest bezsensownego biegania w tę i z powrotem, bronie działają zupełnie inaczej niż w rzeczywistości. Taki shotgun kładzie gości stojących dwadzieścia metrów od gracza, a snajperka reaguje godzinę po naciśnięciu spustu. Jak chcecie kogoś torturować to każcie mu w to zagrać. [Mielu] ■ ■

OCENA: 2.2

JoWood · Xbox · tpp

Neighbours from Hell

ZA ŁATWA, ZA KRÓTKA I NIEZBYT ŚMIESZNA

Oto gra, dzięki której zrozumiałem, co czują moi sfrustrowani sąsiedzi, gdy swoim zachowaniem uprzykrzam im życie. Woody ma takiego sąsiada, który zatruwa powietrze, hałasuje i ogólnie jest nieznośny. Pewnego dnia Woody nie wytrzymuje i wkrada się do „kwatery głównej wroga", by tam zrobić mu kilka mało zabawnych żartów. Akcja ukazana jest z boku, tak, że widać przekrój mieszkania Pitbulla, czy ja mu tam było. Analogiem przesuwa się kamerę, by zobaczyć gdzie szwenda się sąsiad. I teraz zadanie polega na przeszukiwaniu domu i zastawianiu pułapek. Byłoby to fajne, gdyby wymagało jakiegoś wysiłku intelektualnego, a nie polegało na używaniu wszystkiego na wszystkim. W każdym razie można przywiązać żelazko do słuchawki, posmarować lornetkę klejem, albo wsadzić jajko do mikrofali. Nie wiem czy to jest śmieszne, raczej kojarzy mi się z dzieciństwem, gdy do pękniętej futbolówki pakowało się kamieni, po czym oddalało się na trzydzieści metrów i prosiło przechodniów o podanie takiej piłki-niespodzianki... Żarty ocenia publika i warto je łączyć w combosy – wtedy kosi się więcej punktów. Grafika jest przyzwoita, postacie kojarzą się z Wallace & Gromit, ale dźwięki to totalna kaszana. Łatwa i krótka ta gra. Szkoda kasy. [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.5

RESIDENT EVIL 4

WYOBRAŹCIE SOBIE GRĘ IDEALNĄ. JUŻ? JEŚLI TAK, ZAPRASZAM DO RECENZJI

Stanąłem właśnie przed największym wyzwaniem, odkąd wystukałem na klawiaturze pierwsze w życiu zdanie. Nieczęsto trafia się na grę, którą tworzono ponad trzy lata. Grę, która najzacieklejszych wrogów ma wśród tych, którzy kochali jej poprzedniczki. I wreszcie grę, która będąc niemal ukończoną, została opracowana praktycznie od nowa. Zaledwie w grudniu zeszłego roku wychwalałem Metroid Prime 2: Echoes, choć spodziewałem się, że nadchodząca produkcja Capcomu może zmienić mój sposób patrzenia na tamten i inne hity. Jednak nawet tony, dosłownie tony materiałów, jakie pojawiały się w internecie, a nawet zabawa we wczesne demo nie przygotowały mnie na produkt końcowy. **Resident Evil 4** to bez wątpienia jedna z najlepszych gier tej generacji konsol. Ale czy jest doskonała? Od razu powiem, że nie. Więc jaki sens ma sugestia we wstępie? Żeby każdy z Was czytając recenzję, sam odpowiedział sobie na pytanie, ile jej brakuje do ideału.

bez REtuszu

To, co należy wiedzieć o fabule, a nawet więcej, mogliście przeczytać w tekście Banana dwa miesiące temu. I rzeczywiście, przedstawiona tu historyjka jest chyba najmniej udanym elementem gry. Nie uważam jej za bezdennie głupią czy straszliwie oklepaną, ale jest ona jedynie dodatkiem i tłem do zapierającej dech w piersiach akcji. Zawiera w sobie kilka interesujących wątków i małych tajemnic, ale jeśli ktoś zechce, będzie mógł przejść obok niej obojętnie. Fabuła rozwija się choćby poprzez lekturę znalezionych po drodze dokumentów i między innymi tutaj autorzy odrobinę zawiedli. Jeszcze rozumiem położoną na jakimś biurku notatkę Luisa, ale trochę żenuje mnie sytuacja, kiedy potężny i zły Lord Saddler zostawia na ołtarzu szczegóły swojego planu. Mogę się także przyczepić do momentu, w którym Leon staje twarzą w twarz z mutantem zajmującym całą przestronną komnatę i zamiast dać wyraz swojej trwodze czy obrzydzeniu, rzuca jakiś wyzywający tekst. Jednak jest to pojedynczy przypadek i nie wpływa szczególnie na moją ocenę gry.

Zwłaszcza, że w ogólnym rozrachunku przerywniki wypadają naprawdę świetnie. Wyreżyserowane może nie po mistrzowsku, ale w sposób przywodzący wysokobudżetowe filmy akcji. Kamera ukazuje wszystko z bardzo ciekawych ujęć i z powodzeniem buduje dynamikę wydarzeń.

Za przykład może posłużyć kościółek, gdzie Ashley i Leon zostali zaskoczeni przez grupkę zakonników uzbrojonych w kusze i płonące betty. Wystarczyło wrzucić kilkusekundowe ujęcie zza kuszy, niczym w grach fpp, by gra zyskała u mnie kolejnego małego plusika. No i ten roztrzaskujący się na tysiące kawałeczków witraż... Trzeba przyznać, że scenki wyglądają wspaniale, mimo że wszystko liczone jest w czasie rzeczywistym przez konsolę!

O grafice będę się jeszcze produkował w dalszej części recenzji, tutaj napomknę tylko o najważniejszych rzeczach. Ogromne wrażenie zrobiła na mnie gra świateł oraz mimika postaci. Wszelkie rozbłyski i wybuchy prezentują się świetnie, a wpadający przez okna blask księżyca wraz z opadającym w jego świetle kurzem to już w ogóle poezja. Chyba nie muszę wspominać, że wszelkie cienie idealnie padają na postacie? Mimika wypadła szczególnie dobrze w przypadku Ashley – reszta bohaterów i antybohaterów raczej nie jest aż tak ekspresywna. Nie zmienia to faktu, że ich twarze są dopracowane w najmniejszych szczegółach, a ruchy oczu i ust są niezwykle naturalne. Nie mówiąc już o takim drobnym, ale pysznym smaczku, że zraniony w policzek Leon nosi bliznę już do końca gry. Na dodatek podczas przerywników nigdy nie można sobie pozwolić na chwilę relaksu i cały czas trzeba być gotowym do akcji, ale o tym za chwilę.

Dopełniając kwestię przedstawiania fabuły, napiszę jeszcze o radiu. Skąd się wzięło, wiecie już od Banana. Wypada mi tylko potwierdzić jego opinię, że wygłaszane przez nie kwestie nie zawsze stoją na wysokim poziomie. Poza tym dość dziwne jest, że Leon za jego pośrednictwem potrafi się skontaktować również z wrogami! No, ale konsekwencja i wiarygodność wydarzeń to nie są rzeczy, których wymaga się w pierwszej kolejności od survival-horroru. A już w szczególności nie od Residenta, który nie od dziś słynnie z cieniutkich fabułek.

Efekt ognia potrafi zrobić naprawdę nieziemskie wrażenie. Swoją drogą woda, też jest świetnie wykonana.

Ashley ślepo podąża za Leonem, co w tym przypadku może nie wyjść jej na zdrowie.

- **Dobre:** Miód wylewający się z każdego ruchu Leonem, a to za sprawą głównie QTE i designu.
- **Złe:** Fabuła jest nienajlepsza, a dialogi można było zrealizować lepiej.
- **Brzydkie:** Studzy Saddlera raczej nie bywają na wybiegach.

Największy nacisk w nowym Residencie postawiono na strzelanie, które samo w sobie jest na tyle miodne, by przykuć na godziny. Jednak Capcom nie byłby sobą, gdyby nie urozmaicił rozgrywki do granic możliwości.

REinkarnacja

Gracze rozkochani w poprzednich odsłonach Resident Evil często zarzucają Czwórce, że to zupełnie inna gra, która równie dobrze mogła ukazać się pod nowym tytułem. I mają całkowitą rację, ale wcale nie uważam, że to źle. Dzięki temu RE4 ma szanse trafić do zupełnie nowego grona odbiorców, a przy tym jest na tyle rewelacyjną pozycją, że fanatycy starych schematów i tak będą się świetnie bawić. Podstawą dobrej zabawy jest wygodne sterowanie i tutaj gra nie zawodzi. Laserowy celownik sprawdza się doskonale i bez niego bardzo trudno byłoby sobie poradzić. Trzeba też pochwalić autorów, że nie zapomnieli o błyskawicznym obrocie o sto osiemdziesiąt stopni. Niektórym może nie przypaść do gustu niemożność poruszania się w trybie celowania, bo strafe nieraz by się przydał, ale Hiroyuki Kobayashi nieraz podkreślał, że nie chcieli uczynić z tej gry „zwykłej" strzelaniny. I myślę, że bardzo dobrze zrobili.

Jednak dla mnie najbardziej trafionym pomysłem są Quick Time Eventsy zapoczątkowane niegdyś przez Shenmue. Przeskakiwanie płotków, odkopywanie drabiny czy wyrywanie się z rąk nieprzyjaciela to tylko czubek góry lodowej. QTE pojawiają się w najmniej spodziewanych momentach, a na reakcję rzadko kiedy mamy więcej niż sekundę! Pojedynek z bossem, zjazd wagonikiem w kopalni czy najzwyklejszy bieg korytarzem – w każdej chwili od refleksu gracza może zależeć życie Leona. Mało tego! Jak już wspomniałem, przerywniki należy oglądać w pełnym skupieniu, a to właśnie dlatego, że podczas nich również występują „klik tajmy"! To dalej nie wszystko, gdyż po śmierci, w przypadku kolejnego podejścia, kombinacja do wciśnięcia potrafi być zupełnie inna! Chłopaki z Capcomu poszli na całość i w grze znalazł się nawet pojedynek z bossem w postaci scenki z licznymi QTE! Po prostu MOC!

Wprowadzenie stref trafień na ciałach przeciwników nie ma aż tak drastycznego znaczenia dla rozgrywki, jednak pogłębia proste z pozoru strzelanie. Nie zawsze strzał w głowę jest najlepszym rozwiązanym, a zdarzają się sytuacje, kiedy trudno znaleźć u wroga odsłonięte ciało. Konieczność przewrócenia stwora strzałem w nogę, by „oczyścić" mu plecy, też wyłamuje się ze schematu.

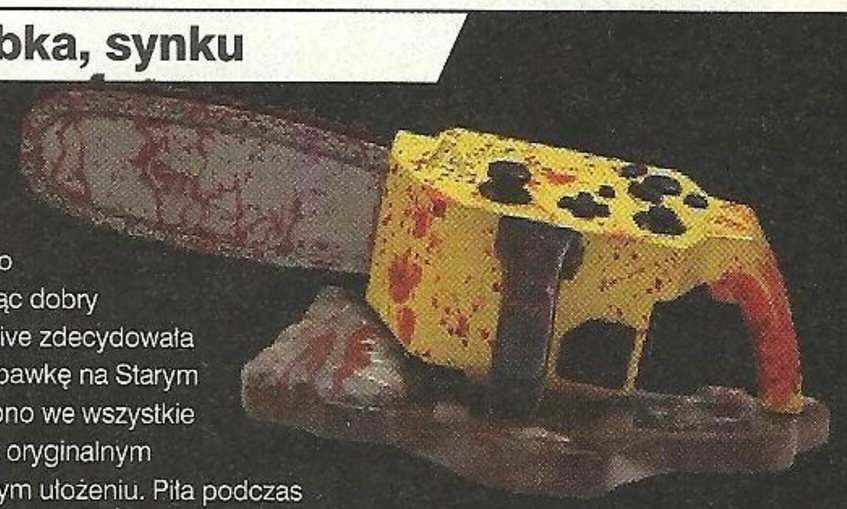
Kolejną nowością jest zbieranie monet i złota, jak również wszelkich wartościowych przedmiotów pokroju szlachetnych kamieni, zdobionych naczyń czy naszyjników. Początkowo może to trochę drażnić, bo nic a nic nie pasuje do klimatu, ale z czasem zaczyna nawet bawić. Niektóre kosztowności można ze sobą łączyć, by zwiększyć ich wartość, a poszukiwania naprawdę potrafią wciągnąć. Ludzie odpowiedzialni za ten element wykazali się pomysłowością i poukrywali skarby w różnych ciekawych miejscach. Czasem trzeba strącić lampę, bo dopiero w ciemności da się je dostrzec. Innym razem należy wyskoczyć przez wybite okno, żeby wylądować na niedostępnym normalną drogą balkonie. Kasa jest potrzebna do kupna nowych broni, ulepszania starych oraz dodatków do nich. Wybór jest szeroki, a osprzęt zróżnicowany. Shotguny z cudownym plaskiem rozsadzają głowy, magnumy odznaczają się niewiarygodną mocą, a kamizelka kuloodporna redukuje obrażenia. Warto także nosić przy sobie bazookę, bo raz czy dwa uratuje Wam życie. Podnoszenie parametrów spluw to kolejny element tej wspaniałej układanki. Gracz sam decyduje, czy zwiększyć siłę bądź prędkość strzału, szybkość przeładowania albo pojemność magazynku. Dzięki temu może dostosować arsenał do swoich własnych preferencji.

REspekt

Największy nacisk w nowym Residencie postawiono na strzelanie, które samo w sobie jest na tyle miodne, by przykuć na godziny. Jednak Capcom nie byłby sobą, gdyby nie urozmaicił rozgrywki do granic możliwości. I właśnie to jest dla mnie największy plus gry! Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale od początku do końca – przez bite dwadzieścia godzin – gracz nieustannie natyka się na coś nowego. Możecie być pewni, że jeśli spotkacie po drodze jakiś znajomy element, to został on tak zmodyfikowany, by gracz nie miał wrażenia deja vu. Posunę się nawet do stwierdzenia, że autorzy mogliby kilka razy skopiować własne pomysły, a przytłaczająca większość osób nawet by tego nie odczuła. A za to gra byłaby dłuższa, hehe.

W każdym razie całą ekipę, jaka pracowała

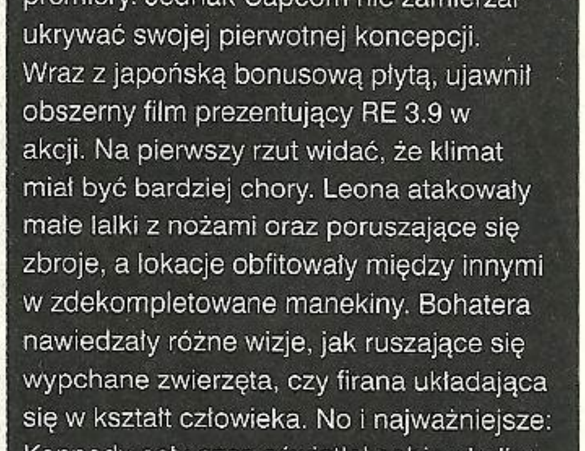
Ukrój sobie chlebka, synku

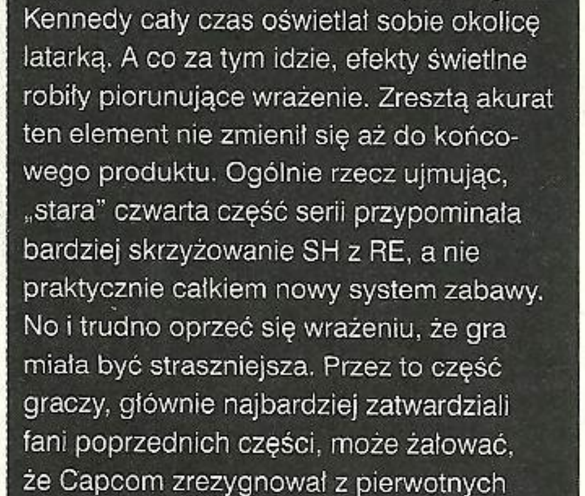


Zaledwie miesiąc temu informowaliśmy Was, że imitujący piłę łańcuchową kontroler nie trafi do Europy. Takie jest przynajmniej stanowisko Nintendo of Europe. Jednak czując dobry interes, firma Wild Things Interactive zdecydowała na własną rękę rozprowadzać zabawkę na Starym Kontynencie! Kontroler wyposażono we wszystkie przyciski, jakie można znaleźć na oryginalnym padzie do GC, choć w trochę innym ułożeniu. Piła podczas używania wydaje z siebie właściwy warkot, zaś całą obudowę splamiono plastykową krwią. Produkt jest raczej kolekcjonerską ciekawostką, ale trzeba przyznać, że wielce pomysłową. Chainsaw Controller trafi do Polski najprawdopodobniej w kwietniu, a Wy możecie liczyć na wnikliwy test.

Resident Evil 3.9

Na pewno pamiętacie pierwsze shoty z czwartego Resa, prezentujące przede wszystkim średniowieczny zamek. Jak wiecie, tamten koncept został zarzucony, a zastąpili go wieśniacy, hiszpańska wiocha i córka prezydenta. Tylko pojedyncze elementy, jak choćby laserowy celownik, powiewające zasłony czy projekt świeczników w zamczysku dotrwały aż do samej premiery. Jednak Capcom nie zamierzał ukrywać swojej pierwotnej koncepcji. Wraz z japońską bonusową płytą, ujawnił obszerny film prezentujący RE 3.9 w akcji. Na pierwszy rzut widać, że klimat miał być bardziej chory. Leona atakowały małe lalki z nożami oraz poruszające się zbroje, a lokacje obfitowały między innymi w zdekompletowane manekiny. Bohatera nawiedzały różne wizje, jak ruszające się wypchane zwierzęta, czy firana układająca się w kształt człowieka. No i najważniejsze: Kennedy cały czas oświetlał sobie okolicę latarką. A co za tym idzie, efekty świetlne robiły piorunujące wrażenie. Zresztą akurat ten element nie zmienił się aż do końcowego produktu. Ogólnie rzecz ujmując, „stara" czwarta część serii przypominała bardziej skrzyżowanie SH z RE, a nie praktycznie całkiem nowy system zabawy. No i trudno oprzeć się wrażeniu, że gra miała być straszniejsza. Przez to część graczy, głównie najbardziej zatwardziali fani poprzednich części, może żałować, że Capcom zrezygnował z pierwotnych założeń.





Lepiej nie zwlekać z odbiciem Ashley, ale trzeba uważać, by jej przy tym nie zabić. Shotguny nie są w tym wypadku wskazane.

nad grą, darzę ogromnym szacunkiem za tę różnorodność. Bo czego tutaj nie ma? Wraz z Luisem schroniłem się w jakimś domku przed dziesiątkami wrogów. Ryglowałem drzwi, zasłaniałem okna meblami, wreszcie walczyłem o każdy metr, dając się w końcu zepchnąć na wyższe piętro. Jednak schodów broniłem jak lew, uważając jednocześnie na spryciarzy, wchodzących po drabinie przez okno. Już bez Luisa, zjeżdżałem wagonem w głąb kopalni, ostrzeliwując zeskakujących zewsząd wieśniaków. Ale to nadal jedynie niewielki ułamek rewelacyjnych patentów, jakie znalazły się na dwóch, niepozornych płytkach! Podczas zabawy miałem okazję pływać motorówką, operować dźwigiem, walczyć na noże, opiekować się córką prezydenta...

Właśnie, chyba warto napisać kilka słów więcej o Ashley. Wprawdzie dziewczyna ma irytujący zwyczaj bycia porywaną częściej niż przeciętny człowiek, ale oprócz tego jest kolejnym ogromnym plusem RE4. Zazwyczaj biega tuż za plecami Leona, który może wydać jej dwie proste komendy: zostań i idź za mną. Dysponuje też na tyle rozwiniętym instynktem samozachowawczym, że schyla się od razu, kiedy Leon przechodzi do trybu strzelania. Warto jednak trzymać ją w pobliżu siebie, gdyż sługusi Lorda Saddlera starają się ją za wszelką cenę odbić. Czasami gra zmusza do powierzenia zadania w jej ręce i wtedy należy objąć ją opieką za pomocą snajperki. Ale Mikami i Kobayashi posunęli się krok dalej i oddali do rąk graczy fragment, w którym sami przejmują kontrolę nad młodziutką córką prezydenta. W dedykowanym jej rozdziale (bo RE4 właśnie na rozdziały jest podzielony) mieszają się ze sobą Silent Hill oraz Haunting Ground. Z tego pierwszego zaczerpnięto ciemne, klaustrofobiczne korytarze, rozświetlane tylko światłem latarki, jaką mocno dzierży w dłoni bohaterka. I tutaj dochodzimy do cech wspólnych z najnowszym horrorem żółto-niebieskich. Sęk w tym, że Ashley jest niemal równie bezbronna jak blondyneczka Fiona. Odważna córka najważniejszego człowieka na świecie skupia się na rozwiązywaniu zagadek logiczno-zręcznościowych, ale to nie oznacza, że jej prześladowcy wyjechali na urlop. W takim wypadku można zdać się na leżące obok przedmioty i rzucać nimi na oślep, zaufać szybkości zgrabnych nóg lub... użyć sprytu. Charakterystyczną umiejętnością Ashley jest przeczołgiwanie się pod stołami i wszelkim pokrewnym umeblowaniem (przy czym kamera, jakby przez przypadek, robi najazd na jej spódniczkę), dzięki czemu można wroga zamknąć w pułapce. Jeśli sądzicie, że to już szczyt miszmaszu, jaki przygotowali mistrzowie z Capcom, sądzę, że akcja z helikopterem zrobi na Was piorunujące wrażenie. Ale ja już siedzę cicho.

PREzencja

Resident Evil 4 to nie tylko świetne scenki i dziesiątki ciekawych pomysłów, ale także wspaniała oprawa – jedna z najlepszych, jaką możemy oglądać na tej generacji konsol. Nad technikaliami nie będę się szczególnie rozwodził, ale kilka słów wypada napisać o elemencie, który jako jedyny nieco zawiódł. Tekstury, które z daleka prezentują się olśniewająco, z bliska przypominają rozciapany gulasz, de-

Resident Czwarty zapewnia przy pierwszym podejściu około dwudziestu intensywnych, wypełnionych ciągłą akcją i świeżymi patentami godzin. Nie jest to mało, choć ja czułem pewien niedosyt...

likatnie mówiąc. Ale wygląda na to, że na GC nie doczekamy się już ostrych jak brzytwa „tapet". Cała reszta to poezja. Postacie dostały naprawdę grubą liczbę polygonów, różnorodność tekstur jest olbrzymia, gra świateł powoduje opad szczęki i... mógłbym tak długo. Najważniejsze, że efekt końcowy jest porażający! Wyobraźcie sobie bogato zdobione komnaty, ze starannie rzeźbionymi łukami, artystycznymi portalami, wspaniałymi freskami i autentycznymi obrazami na ścianach. Dorzućcie do tego podłużne baseny z delikatnie falującą wodą, która odbija i subtelnie zniekształca cały ten przepych! A teraz wsadźcie do komnat łuczywa na metalowych drągach, które buchają niemal realistycznymi płomieniami! Czy potyczka z grupą kilkudziesięciu zakonników w takim miejscu, może się nie spodobać?

Właśnie design jest tym, co winduje oceny za grafikę tak wysoko. Cmentarz przy kościółku w czasie szalejącej burzy to niezapomniane przeżycie, a takich miejsc jest znacznie więcej! Niektórzy z Was powiedzą, że przykład z nekropolią to strasznie oklepany motyw – i przyznam tym osobom rację. Ale, na Boga, jak to wykonano! Capcom to mistrzowie szczegółów. Przytoczę tutaj ponownie wnętrze zamku. Na ścianach wiszą renesansowe arcydzieła (jak choćby „Szkoła ateńska" Rafaela Santi), z których rozpoznaniem raczej nie będziecie mieli problemów. Designerzy nawet ze zwykłego tunelu potrafili uczynić małe dzieło sztuki. Tym razem z pomocą dźwiękowców, którzy usunęli wszelkie odgłosy, z wyjątkiem miarowo kapiącej wody. Niczym niezmącona cisza i nachalne kap, kap, kap, kap... Niby szczegół, ale świadczący o wielkim kunszcie twórców. Polecam również dokładnie przyjrzeć się artom, jakie wyświetlają się podczas napisów końcowych. Są przejmujące.

Zabójczo dopracowany design kreuje wyjątkowy, niepokojący klimacik, jakiego ze świecą szukać w większości innych pozycji. Jednak Ci, którzy liczyli na autentyczny strach, niechybnie się zawiodą. Kilka razy podczas całej zabawy serce podskoczyło mi do gardła, ale to trochę za mało. **Resident Evil 4** to wciągające action-adventure z wyjątkowym klimatem, a nie klasyczny horror. Niektórzy mogą być zawiedzeni tym faktem, ale produkt końcowy jest tak genialny, że z łatwością można wybaczyć twórcom te „niedociągnięcia".

Dzięki odważnemu krokowi umiejscowienia akcji w Hiszpanii, wiele zyskała szeroko rozumiana sfera dźwiękowa. Już otwierająca grę muzyczka pokazuje, że mamy do czynienia z zupełnie nowym klimatem. Wprawdzie przez większość zabawy brakuje aż tak charakterystycznych kawałków, ale te, co są, i tak wypadają bardzo dobrze. W kwestii dialogów jest różnie. O ich merytoryce pisał już Banan, pisałem i ja. Sami lektorzy wypadają z reguły bardzo dobrze, choć można mieć drobne zastrzeżenia do Leona. Co ciekawe, gra uniknęła kłopotu z niezgodnością wypowiadanych słów i ruchów ust. Jak można dowiedzieć się z filmu „Making of", Capcom zainwestował w drogie oprogramowanie, które pozwala na korektę mimiki w gotowych już scenkach. Efekty dźwiękowe również trzymają poziom. Obleje Was zimny pot, kiedy usłyszycie za plecami warkot piły łańcuchowej, złowrogi pomruk Regenatorów postawi w stan najwyższej gotowości, a obrzydliwy plask towarzyszący headshotom wywoła mimowolny uśmiech na twarzy.

REplay

Res Czwarty zapewnia przy pierwszym podejściu około dwudziestu intensywnych, wypełnionych ciągłą akcją i świeżymi patentami godzin. Nie jest to mało, choć ja czułem pewien niedosyt, paradoksalnie spowodowany tym, że Capcom zbytnio obawiał się kopiować własne pomysły. Na szczęście RE4 nie jest zabawką na raz.

Przede wszystkim wątpię, byście za pierwszym podejściem biegali za skrzętnie poukrywanymi skarbami. Ja zbierałem tylko te niezbędne do zakupu odpowiednich zabaweczek. Czyli mamy już pierwszy powód do powtórnego wyrżnięcia sług Saddlera. Drugim są swego rodzaju strzelnice, na które można się natknąć w okolicach domokrążców. Do uzyskania zadowalających wyników konieczne jest trening i sądzę, że również ten element większość graczy zostawi sobie na później. Do powtórnego ukończenia podstawowego trybu zachęcają też nowe pukawki, policyjny uniform dla Leona oraz podwyższony poziom trudności – Professional. Jednak z największą radością przyjąłem dwie bonusowe opcje rozgrywki. The Mercenaries można porównać do znanego z bijatyk survivalu. Tutaj gracz ma określony czas, w którym musi posłać do grobu jak największą ilość przeciwników, za co dostaje punkty. Naturalnie headshoty są oceniane ekstra. Końcowa nota decyduje o odkryciu kolejnych dodatków, ale o jakie konkretnie chodzi, niech zostanie niespodzianką dla tych, co zagrają. Jeszcze słów kilka na temat Assignment Ada. Jest to jakby Resident w Residencie, gdzie główne skrzypce gra znana skądinąd Ada Wong. Poświęcone jej misje powiązano naturalnie delikatną nicią fabularną z właściwą przygodą, ale, co najważniejsze, przedłużają kontakt gracza z RE4, co w tym przypadku jest nie do pogardzenia.

REasumując

Napisałem kilkanaście tysięcy znaków, posłużyłem się licznymi przykładami prosto z gry, a to i tak jest wszystko, co chciałbym Wam przekazać. **Resident Evil 4** to gra wyjątkowo obszerna – widać, że nie zmarnowano długiego czasu prac. Oprócz mało ambitnej fabuły, nie ma tutaj naprawdę rażących niedoróbek, które można by wymienić bez szukania na siłę. Moim zdaniem jest to tytuł, który zwyczajnie nie ma szans odrzucić kogokolwiek. Pytanie brzmi tylko, w jakim stopniu spodoba się konkretnej osobie nowe oblicze serii. Chciałbym, żeby każdy gracz mógł się o tym przekonać na własnej skórze, gdyż z pewnością będzie to jedna z tych gier, które w przyszłości staną się ikoną obecnej generacji konsol. Piszę to już drugi raz, w ciągu zaledwie trzech miesięcy: oto najlepsza gra na GCN. I mam nadzieję, że będę mógł wypowiedzieć te słowa jeszcze nieraz.

Kaxi ■ ■

GameCube — Na kolana przed potęgą Capcomu!

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, Dolby Pro Logic II, PAL 60Hz

9.8

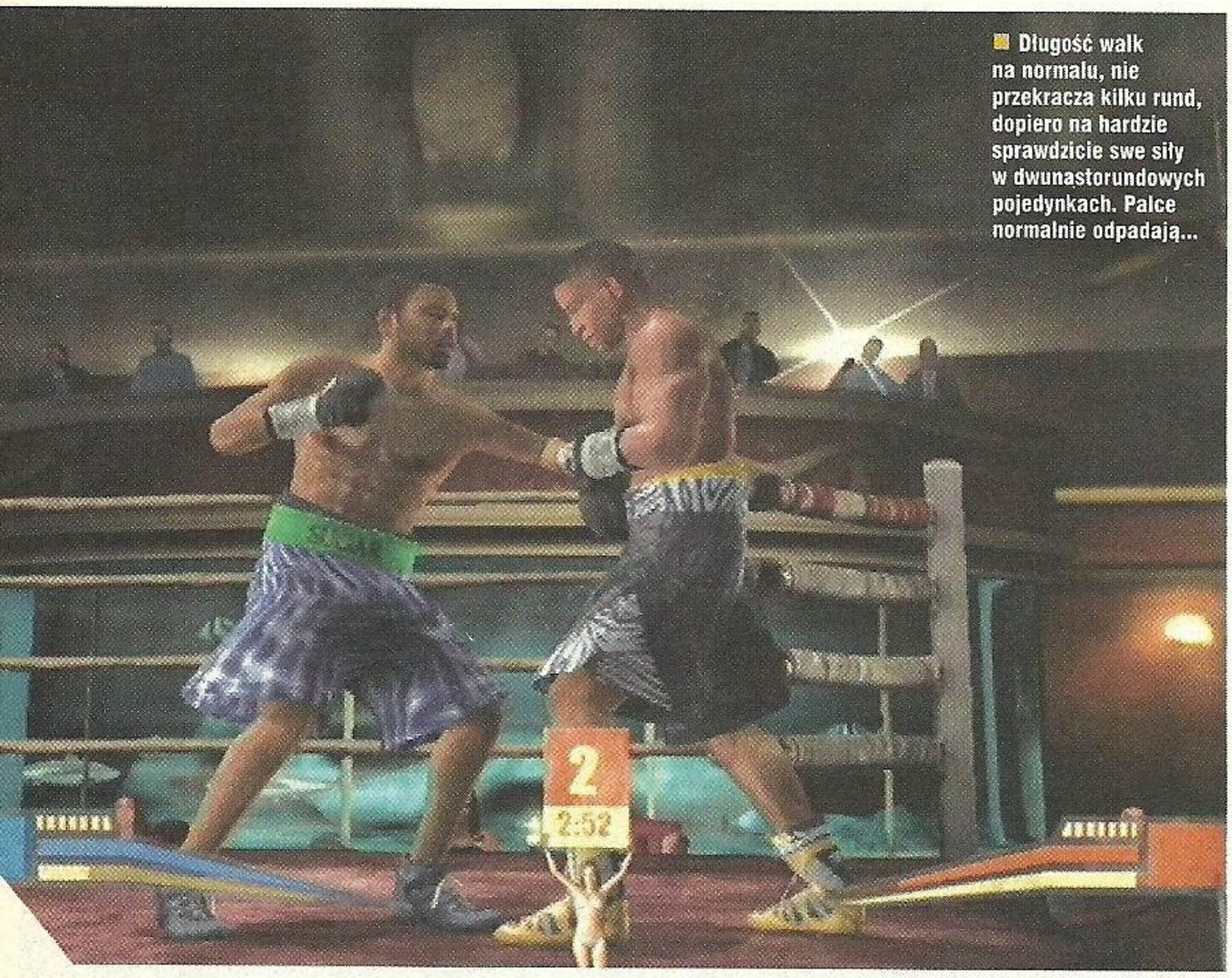
Druga opinia

Fani suspensu, horroru i przedziwnych, japońskich klimatów znanych choćby z Silent Hill czy Forbidden Siren nie będą zachwyceni kierunkiem, jaki obrała ta zasłużona dla konsolowego świata grozy seria. Ale bez wątpienia Resident Evil 4 to najlepsza strzelanina tpp z jaką miałem przyjemność od bardzo, bardzo dawna. Specjalnie użyłem sformułowania: strzelanina tpp. Osobiście jestem zachwycony drogą, jaką wybrali mistrzowie z Capcom dla tej pozycji i łapię ich tok rozumowania. Składające się na tytuł słowa „Resident Evil" to już od dawna doskonale znana marka w środowisku graczy i każdy, kto styka się często z konsolami wie o co tu biega – czas zatem pozyskać nowych klientów, tak zwanego „casual gamera", czyli osobę, która od czasu do czasu w coś tam gra, ale w naszych hardcore'owych klimatach specjalnie nie siedzi. I z całym szacunkiem dla poprzednich Residentów, ciężko raczej zrobić to z archaicznym systemem sterowania, mizerną dynamiką zabawy i statyczną, lekko tylko zmieniającą ujęcia kamerą. Stąd z survival horroru zrobił nam się shooter tpp, ale za to jaki shooter! Grając, co chwila byłem zaszokowany tym, jak wygląda następna miejscówka, jak prezentuje się efekt działania kolejnej broni, jak przygłupia może być fabu... No dobra, może nie aż tak przygłupia, ale jednak... głupia i naiwna fabuła.

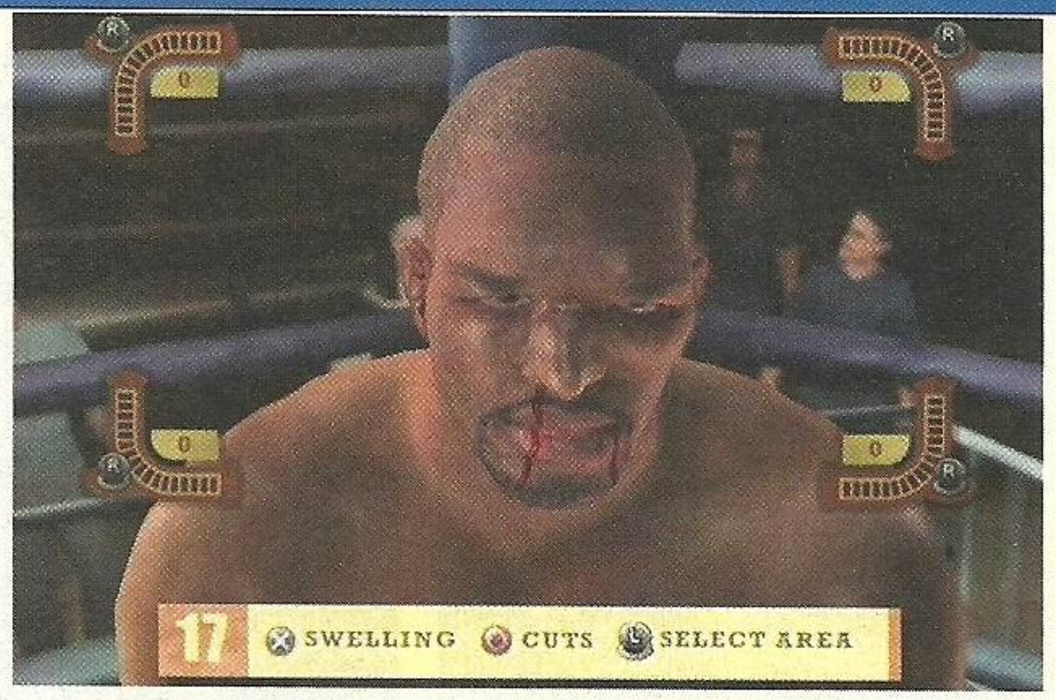
Trudno. Reszta jest po prostu... idealna! Nawet motyw ze sklepikarzem żeniącym Leonowi kolejne spluwki. Zanim nie zagrałem, śmiałem się z kretyńskiego pomysłu (sklep w RE? co za głąby to wymyśliły...). Gdy spotkałem gościa po raz pierwszy, po prostu padłem przed telewizorem na kolana prosząc o wybaczenie mistrzów z Capcom, bo zrobili całą tę akcję po prostu rewelacyjnie. I tak jest przez cały czas trwania tej długiej, miażdżącej jazdy znanej jako Resident Evil 4 – oochy i aachy można tylko z siebie wyduszać. Kupcie, pożyczcie, wykopcie spod ziemi Cube'a i zagrajcie w RE4, bądź... poczekajcie na konwersję.

[Gulash]

- **Dobre:** Haymakery, grafika, intuicyjność, emocje!
- **Złe:** Kariera trochę wolno się toczy, mało gwiazd w najcięższej wadze.
- **Brzydkie:** Walenie z bańki, łokcia i podjajecznym. Jądruś, wstydź się!



Długość walk na normalu, nie przekracza kilku rund, dopiero na hardzie sprawdzicie swe siły w dwunastorundowych pojedynkach. Palce normalnie odpadają...



Kariera żółwia

Kariera polega oczywiście na pięciu się po drabince rankingu i rozwijaniu za pomocą miniegierek statystyk boksera i ogólnie jest bardzo fajna, a jedyne co mogę jej zarzucić to powolność wspinaczki – teoretycznie kariera trwa jakieś dwadzieścia lat, zaczynamy około 20. i kończymy około 40., ale zanim dojdziemy do walki o mistrzostwo mija prawie dekada, więc nijak nie da się powtórzyć wyczynu Żelaznego Mike'a, który swojego czasu został najmłodszym w historii mistrzem świata wagi ciężkiej. Miał wtedy 20 lat, a było to w roku 1986. Po prostu w Fight Night Round 2 za długie są odstępy pomiędzy walkami, nawet gdy jest się nisko w rankingu – minimum to bodajże miesiąc, a choćby we wspomnianym roku 1986 Mike stoczył w samym tylko listopadzie aż trzy wygrane przed czasem pojedynki.

FIGHT NIGHT ROUND 2

MAM NIEWYJAŚNIONĄ SŁABOŚĆ DO GIER TRAKTUJĄCYCH O BOKSIE, NAWET TYCH SŁABSZYCH

Do których **Fight Night Round 2** z pewnością się nie zalicza. Jak Wam zapewne wiadomo poprzednia część zrewolucjonizowała boks na konsolach wprowadzając zadawanie ciosów za pomocą prawej gałki analogowej, gdy lewa odpowiada za poruszanie po ringu, a w połączeniu z jeszcze jednym przyciskiem za uniki.

Patent okazał się świetny, ale w pierwszej części programiści zostawili furtkę dla graczy, którzy nie mogli się do takiego sterowania przyzwyczaić. Można było tak zmienić sterowanie, że za ciosy odpowiadały normalne przyciski, co doprowadziło do tego, że podczas walk w sieci wszyscy gracze korzystali z tego drugiego rozwiązania, które było zwyczajnie szybsze i precyzyjniejsze. Ale także trochę nieuczciwe.

Tym razem nie da się zignorować zadawania ciosów analogiem, a to dlatego, że dodano nowy rodzaj potężnych ciosów, których inaczej nie da się po prostu wyprowadzić. Są to haymakery, czyli ciosy o ogromnej sile pożerające pokaźne fragmenty paska energii. Sprytne rozwiązanie, które sprawia, że gracze mają równe szanse podczas walki w sieci lub pojedynków przed konsolą. Sam zaś haymakery są ciosami, których potęgi nie można przecenić i bez ich wykorzystywanie w zasadzie nie ma co liczyć na wygranie walki. Szczególnie skuteczne są w połączeniu ze zbijaniem ciosów wystawiającym przeciwnika na niemal bezkarny atak.

W sterowaniu znalazła się jeszcze jedna nowość – można wyprowadzać ciosy w ruchu, a także blokować je i zbijać. Całość spisuje się podczas walki po prostu rewelacyjnie – jest intuicyjnie, prosto, przystępnie i potężnie. Pełna kontrola i olbrzymi plus dla **Fight Night Round 2**.

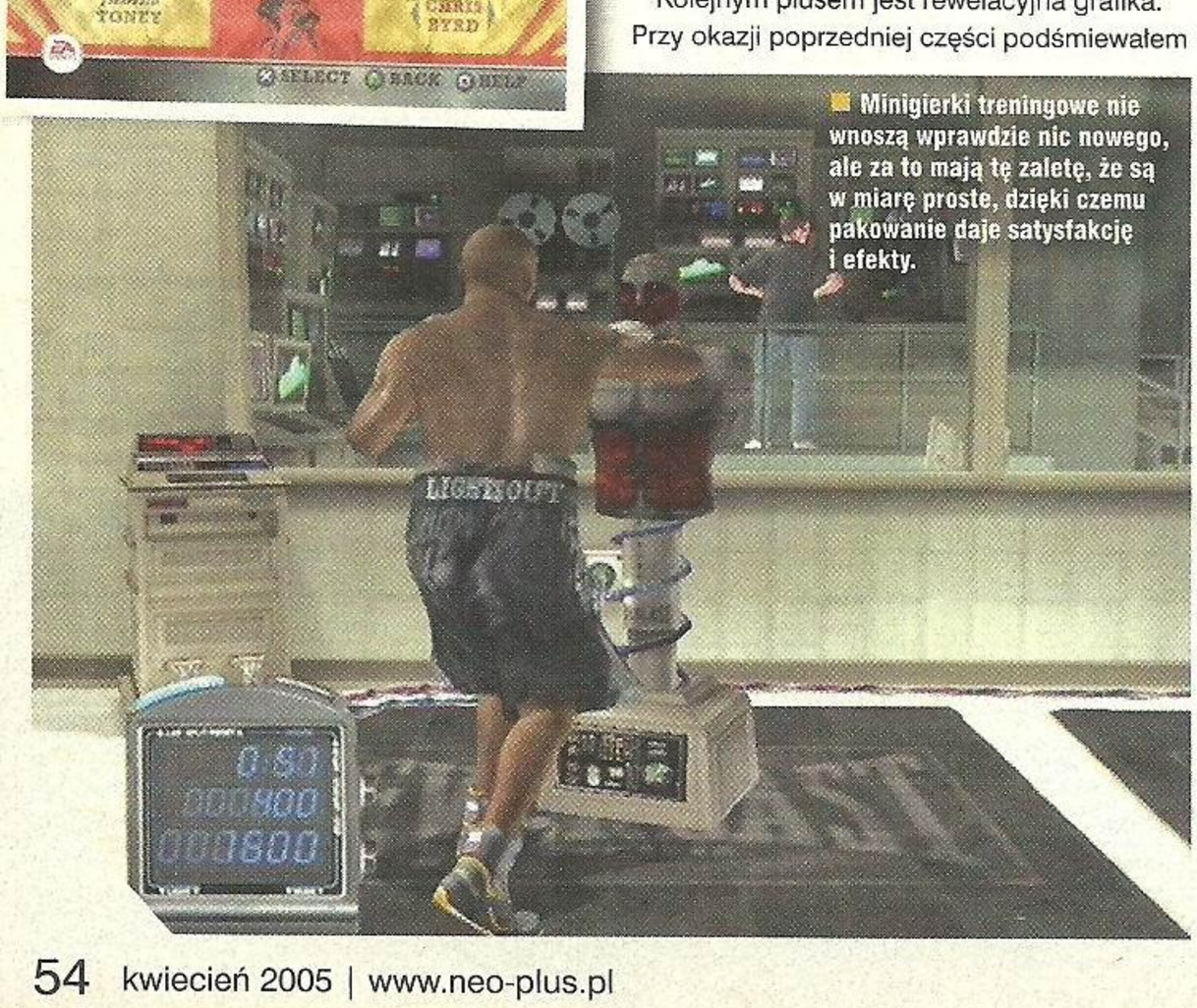
Kolejnym plusem jest rewelacyjna grafika. Przy okazji poprzedniej części podśmiewałem się nieco ze śmiesznej fizyki powalonych bokserów wpadających w drgawki jeżeli podczas upadku zahaczyli o liny. Ten element został w Round 2 zredukowany do minimum, a tym samym knockdowny są tak realistyczne, jak to tylko w grze jest możliwe.

Potężnego kopa temu elementowi dodaje przecudowna animacja twarzy bokserów i odzwierciedlenie spustoszenia, jakie na ich twarzach powodują kolejne zebrane chleby. Jeżeli widzieliście zdjęcia z ostatniej walki Michalczewskiego, to macie już niemal pełny obraz tego, co zobaczycie w **Fight Night Round 2**. Czegoś takiego jeszcze w grze nie widzieliście, zapewniam. Szczęka naprawdę opada – nam w zachwycie, bokserom na skutek ciosu.

Twarze i upadki to jednak nie wszystko – sama animacja ruchu też jest świetna, a przeniknięcia postaci są naprawdę znikome i widać je głównie podczas replayów, które i tak po kilku walkach zaczyna się skipować.

Dźwięk jest w porządku – podczas walki wydarzenia komentuje jakiś kolo, ale robi to na tyle dyskretnie, że po pewnym czasie zaczyna się go ignorować. Za to odgłosu z jakim do szczęki przeciwnika dochodzi cios nie da się pominąć – jest suty i satysfakcjonujący. Soundtrack standardowo (jak to w ostatnich grach EA Sports) hip-hipowy, co mi oczywiście bardzo się podoba – jest kilka bardzo energetycznych kawałków, ale nie każdemu przypadnie do gustu. Jedyną zaś wadą jest jego szczupłość.

Tryb kariery rozwiązano na dwa sposoby. Możemy stworzyć własnego koleżkę (masa, masa opcji!), albo „odbudować" karierę jednego z dostępnych bokserów. Tak czy inaczej statystyki budujemy niemal od zera. Jednak, jak już zresztą wspominałem w zapowiedzi, boli szczupłość składu koleżków w najcięższych kategoriach wagowych – z jeszcze walczących znalazłem tam tylko Jamesa Toneya i Chrisa Byrda, bo o ile wiem Holyfieldowi ostatnio oficjalnie zakazano walczyć, żeby się „dziadek" za bardzo nie uszkodził. W niższych wagach jest za to świetnie, ale jeżeli chcecie poznać nazwiska to zajrzyjcie do zapowiedzi w poprzednim numerze.



Minigierki treningowe nie wnoszą wprawdzie nic nowego, ale za to mają tę zaletę, że są w miarę proste, dzięki czemu pakowanie daje satysfakcję i efekty.

Bardzo mi się spodobało to, że **Fight Night Round 2** wymaga od nas przynajmniej odrobiny zmysłu taktycznego i instynktu samozachowawczego. Nie dość, że przeciwnicy walczą różnymi stylami (mogą napierać, albo unikać ciosów i kontrować, czasami plasują się gdzieś pomiędzy tymi dwoma stylami), to na dokładkę każdy haymaker może posłać boksera na deski, jeżeli został zadany (lub przyjęty) w odpowiednimi momencie. Oprócz tego liczy się także odporność na ciosy – jeżeli wiemy, że przeciwnik ma twardą szczękę, ale słaby korpus to jasne się staje, że bardziej się opłaca okładać go regularnie po nerach i wątrobie.

Fight Night Round 2 to boks niemal idealny – przystępny, ale wcale nie taki łatwy do opanowania w stopniu perfekcyjnym. Daje mnóstwo radochy, powala grafiką, wciąga i emocjonuje. Nie mam pytań.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Be like Mike! Iron Mike...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Chicago
- **Liczba graczy:** 1–2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Online etc

9.0

PROJECT RUB

DROGA DO SERCA WIRTUALNEJ KOBIETY WIEDZIE PRZEZ RYSIK I TOUCHPAD

Project Rub bawiłem się długimi godzinami... Aż przyszedł Gulash i go zabrał. Szkoda. Nawet nie wiecie, jak wciągająca potrafi być gra, do obsługi której potrzeba wyłącznie rysika i kawałka touchpada. W **Project Rub** wcielicie się w rolę młodego chłopaczka, który natychmiast po wyjściu z głównego menu zakochuje się w ponętnej panience. Kobieta do łatwych nie należy, więc aby podbić jej serce, należy wziąć udział w hurtowej ilości minigierek. W zabawach nie tylko uczestniczy się superprzyjemnie i rozrywkowo, ale uczą one także władać stylusem w sposób podręcznikowy. Będziecie rysować, dźgać, malować i błyskawicznie klepać touchpada, aby jak najlepiej wypaść w konkurencjach.

Gra ocieka humorem – przed przystąpieniem do każdej z konkurencji obejrzycie krótki komiks wprowadzający w wydarzenia. Do licha – mimo, iż każda opowieść składa się zaledwie z czterech obrazków, będziecie wyć ze śmiechu za każdym razem, gdy w akompaniamencie pękniętej sprężyny odsłoni się ostatni jej kadr. A konkurencje to czysta esencja tej gry! W jednej z nich na przykład widzicie spadochroniarzy wyskakujących z samolotu do wody. Jeśli szybko wystukacie rysikiem wyświetlone nad nimi liczby – spadochrony otworzą się i panowie bezpiecznie osiądą na powierzchni oceanu. Jeśli nie, wówczas nieszczęśnicy wpadną z krzykiem do wody, a szanse u kobiety drastycznie spadną. Inna konkurencja polega na malowaniu sprayem po ścianie i unikaniu ciężkich przedmiotów spadających na bohatera z góry. Jeszcze inna – na odganianiu od panny szarżujących byków. Są też kręgle, jeżdżenie rowerem po dachach wieżowców i wycieranie panny z brudów. Niezłe jest także... dmuchanie do mikrofonu, który rozpoznaje siłę natężenia „dmuchu"!

Konkurencji w **Project Rub** jest tak dużo, że ciężko byłoby to wszystko opisać, ale zaręczam, że do każdej z nich przystąpicie z ogromną ciekawością i zacięciem w oczach. **Project Rub** ma tylko jeden problem – ta gra to typowy przerywnik, odskocznia od innych dużych tytułów (jak choćby rewelacyjnego Mario 64 DS!). Gra się świetnie, ani przez moment nie czuć znudzenia (w końcu to Sonic Team!), jednak po pewnym czasie chciałoby się czegoś utrzymanego w innej konwencji. Czuć, że **Project Rub** to tylko szereg następujących po sobie zręcznościowych konkurencji i nic więcej. Nie wyobrażam sobie sytuacji, w której po dwukrotnym ukończeniu tej gry miałbym ochotę wracać do niej po raz trzeci.

Nintendo DS — Rub-i-dub...

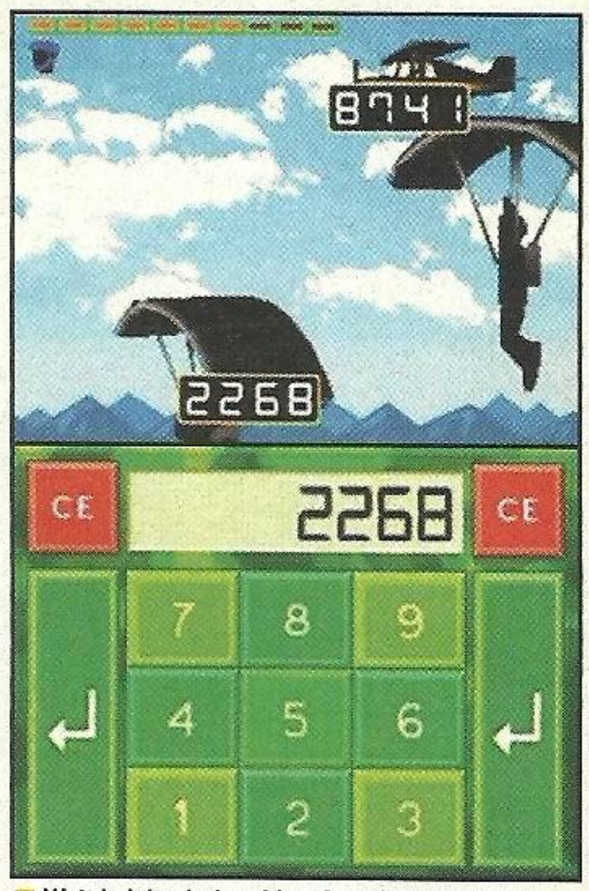
- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sonic Team
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Mikrofon

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.7

Oprócz czyszczenia panienki z brudów, należy czasem połaskotać ją stylusem po policzku. Zaczerwieni się, dziewczyna.



Wstukajcie złą kombinację cyfr, a panowie spadachroniarze zajmą się dokarmianiem rekinów... Własnymi osobami.

Nagrodą za pomyślnie ukończone misje są pakiety kolejnych i tak na okrągło. To nie jest Mario, gdzie w pogoni za gwiazdką zjeżdżam na tyłku, aby za moment wdrapywać się na wielką fortecę, tylko i wyłącznie po to, żeby spaść na buzię z kilkumetrowej zaspy. Rub to seria zręcznościowych minigier, które choćby nie wiem jak były zabawne, pozostaną wyłącznie mini grami. A na koniec – stylistyka. Kurcze, już dawno nie widziałem czegoś równie oryginalnego. Występujące w grze postacie są pięknie animowane (3D!) i wyraźnie narysowane, problem w tym, że widać wyłącznie ich cienie, a wszelkie grymasy należy sobie wyobrazić.

W przeciwieństwie do Super Mario 64 DS, cyfrowy pad w tej grze jest absolutnie zbędny. Uczestnictwo w konkurencjach, poruszanie się po menu, przewijanie komiksów – wszystko przypomina pisanie długopisem po kartce. W przyszłości życzyłbym sobie, aby wszystkie gry wykorzystywały stylus w podobny sposób, jak robi to **Project Rub**. Irytujący może natomiast okazać się nierówny poziom trudności poszczególnych minigier. Jedne z nich zaliczycie w sekundę bez większego wysiłku, inne natomiast maksymalnie Was ośmieszą, spocą i zmuszą do mimowolnych przekleństw. Poważnie. Ręka czasem po prostu nie nadąża za wydarzeniami na dolnym ekranie Dual Screena, więc ukończenie **Project Rub** w jeden wieczór raczej Wam nie grozi.

Bez wątpienia Sonic Team zrobił pozycję oryginalną i do tego strasznie grywalną. Uśmiejecie się, jak bardzo. **Matt** ■ ■

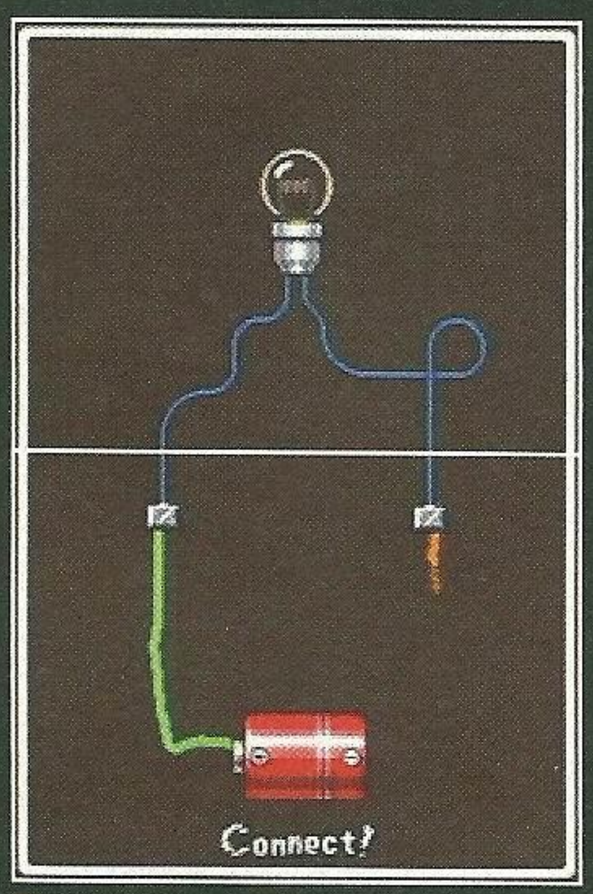
WARIO WARE TOUCHED!

WARIO – DOTKNIĘTY I SPRAWDZONY

Gdyby gry oceniało się w kategorii intensywności, **Wario Ware: Touched!** okupowałby ścisłą czołówkę. Nawet pomimo tego, że nowe przygody złośliwego Wazzy opisane zostały prostą i lekką fabułką. Zapomnijcie o nudnych dialogach, zbieraniu pogubionych monetek i szukaniu drogi do celu. Touched! to zestaw 180 mikrogier wykorzystujących nie tylko dobrodziejstwa dotykowego ekranu, ale również wbudowanego w konsolę mikrofonu. Dlaczego mikrogier? Bo zabawa z każdą z nich nie potrwa dłużej niż pięć (dosłownie: PIĘĆ!) sekund.

Na początku byłem w niemałym szoku. Zanim zorientowałem się, o co tak naprawdę chodziło w konkretnej mikrogrze, czas kończył się, a Wario (bądź inna z postaci, które mamy na początku do wyboru) tracił życie. Czasem naprawdę trudno się zorientować, tym bardziej, że gra wymaga od nas na przemian pukania rysikiem w ekran, suwania nim we wszystkich kierunkach, bądź wykonywania krótkich, kontrolowanych cięć. Znacznie prościej i o wiele bardziej intuicyjnie rozwiązano to w Project Rub, gdzie każda mini gra miała krótkie wprowadzenie i pozwalała choć trochę obeznać się z tematyką zabawy. W przeciwieństwie do Segi, Nintendo pozostawia zbyt mało czasu do zapoznania się z zasadami.

Idealny trening przed pracą w fast foodzie. Rozlewanie ketchupu po frytkach jest naprawdę niezłe!



W Wario Ware nie zabrakło poradnika dla domorosłych elektryków. A jednak się świeci!

Akcja **Wario Ware: Touched!**, podobnie jak większości gier na przenośnego Duala dzieje się na dwóch ekranach. Podczas pięciosekundowych mikrogier należy siekać warzywa, łapać spadające przedmioty, rozwijać co sił w łapie taśmy papieru toaletowego, wykonywać proste działania matematyczne, przekłuwać balony, ubijać muchy lądujące na ekranie dotykowym i robić całą masę podobnych rzeczy. Większość gierek zadowala się rysikiem, podczas gdy Mike (lokalny DJ) do zabawy potrzebuje mikrofonu. Bawiąc się z Michałem należy dmuchać, szumieć i wrzeszczeć w stronę konsoli, aby zabawiać pewną wybredną pannę, bądź podrzucać do góry balony.

Kolejne konkurencje oddzielone zostały krótkimi wstawkami animowanymi, dzięki czemu macie dosłownie kilka sekund na odpoczynek. Jednak w rzeczywistości jest to jedna wielka i nieustanna jazda, która zatrzyma się dopiero w momencie Waszej kapitulacji – czyli gdy zrobi się zwyczajnie za szybko. Jeśli sprawnie uporacie się z kilkoma grami pod rząd, zabawa dwukrotnie przyspieszy, a Wario (bądź inny panopek) nagrodzony zostanie dodatkowym życiem.

Po kilku godzinach zabawy doszedłem do wniosku, że dopisek Touched! jest trafiony. Bardzo sprawnie uczy obsługi rysika, którym pod koniec gry będziecie władać niczym szermierze. A właśnie. Wario to tytuł cholernie krótki. Nawet jeśli za cel postawicie sobie osuszenie gry z sekretów i dodatkowych zadań, w dalszym ciągu nie czeka tu na Was więcej niż pięć godzin zabawy. Trochę krótko. Inna sprawa, że nie każdy może polubić dziecinny design tego tytułu. Grafika jest prosta i wygląda na żywcem zabraną z epoki szesnastu bitów. Po grach na NDS spodziewałbym się jednak czegoś więcej. Denerwujące na dłuższą skalę okazały się też długaśne filmy wprowadzające w kolejne zestawy konkurencji. Są to liczone na silniku gry scenki opowiadające historię danej postaci.

Pomijając jednak długość Wario Ware i specyficzne, staroszkolne wykonanie, trzeba przyznać, że gra jest w pewnym sensie unikalna. Jeśli podoba się Wam wizja stu osiemdziesięciu mikrogier wyświetlanych dosłownie co kilka sekund – atakujcie śmiało. Gdyby Nintendo nie zignorowało funkcji bezprzewodowego łączenia konsol i zabawy w kilka osób, Wario Ware wykorzystywałby absolutnie wszystkie funkcje przenośnego DualScreena. **Matt** ■ ■

Nintendo DS — Udany debiut złośliwego Wazzy na NDS!

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Mikrofon

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

- **Dobre:** Klimat, doskonały miks taktyki i akcji, dźwięk, przywiązanie do detali i poziom trudności.
- **Złe:** Chrupnięcia animacji i kilka brzydkich tekstur.
- **Brzydkie:** Inteligencja podkomendnych często zawodzi, przez co dają się zbyt łatwo wystrzelać.

„Z radością powitaliśmy wsparcie czołgów..." Nie zaraz, coś nam tu nie pasuje - od kiedy Tygrysy były po stronie Aliantów? Zwiewaj stamtąd Baker ile sił w nogach!!!

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

„PAMIĘTAM, ŻE NIKT NIE MIAŁ OCHOTY TRAFIĆ DO DYWIZJI POWIETRZNO-DESANTOWEJ. NIE BYŁO CHĘTNYCH DO SKAKANIA NA SPADOCHRONACH. PODNIOSŁEM RĘKĘ DOPIERO, GDY DOWIEDZIAŁEM SIĘ, ŻE DOSTANĘ PIĘĆDZIESIĄT DOLARÓW MIESIĘCZNIE EKSTRA."

6 czerwca 1944, D-Day. Dzień inwazji wojsk alianckich na Normandię. Dzień, w którym podczas szturmu na plaże Omaha i Utah zginęło wielu młodych żołnierzy. Nawet nie w walce. Część z nich została wystrzelana jak kaczki przez niemieckie karabiny maszynowe zanim zdążyli zejść na ląd, innym udało się przebiec kilka metrów nim dosięgły ich kule. Wydarzenia D-Day powinny być większości z Was doskonale znane, jeśli nie z lekcji historii czy filmów dokumentalnych, to przynajmniej z gry Medal of Honor Frontline, albo filmu *Szeregowiec Ryan*. Akcja Brothers in Arms ma miejsce w tamtym czasie, ale podobnie jak serial *Kompania Braci* opowiada o żołnierzach 101. Dywizji Powietrznodesantowej, jednej z najlepszych w całej armii Stanów Zjednoczonych, zrzuconych kilka godzin przed inwazją na Normandię na tyły wroga z zadaniem odwrócenia uwagi obrony plaż.

Road to Hill 30 rozpoczyna się bardzo nieprzyjemnie – osiem dni po D-Day Matt Baker, bohater gry, próbuje resztką sił i amunicji odeprzeć wraz z garstką kompanów atak licznej grupy niemieckich żołnierzy. Z marnym skutkiem, należałoby dodać. Następnie akcja cofa się do dnia rozpoczęcia inwazji, co dla Matta równoznaczne jest z przymusowym lądowaniem w nieznanym miejscu, bez jakiegokolwiek wyposażenia. Przy tej okazji gracz zaczyna poznawać postać, w którą wcieli się na najbliższych kilkanaście godzin. Poznaje człowieka pełnego emocji, traktującego swych towarzyszy broni jak braci, starającego się za wszelką przetrwać wojnę i związane z nią cierpienie, zwątpienie i ból. Przed każdą misją Baker mówi w kilku słowach, niczym prawdziwy weteran, czym dla niego były tych kilka dni spędzonych we Francji. Bardzo podobało mi się, że lektor czytający jego kwestie robił to z zaangażowaniem, nawet wykrzykiwał ciężkie słowa, gdy bohater nie mógł pogodzić się ze śmiercią przyjaciół. W ogóle w grze bardzo dużo osób krzyczy. Niemcy informują się nawzajem o ruchach gracza, a oddział jemu podległy ze złością, a czasem desperacją komentuje, co dzieje się na polu walki. Pada też sporo wulgarnych słów, ale jest to doskonałe podkreślenie nastroju i bardzo urzeczywistnia wydarzenia, w których gracz bierze udział.

Nigdy nie chciałem być dowódcą

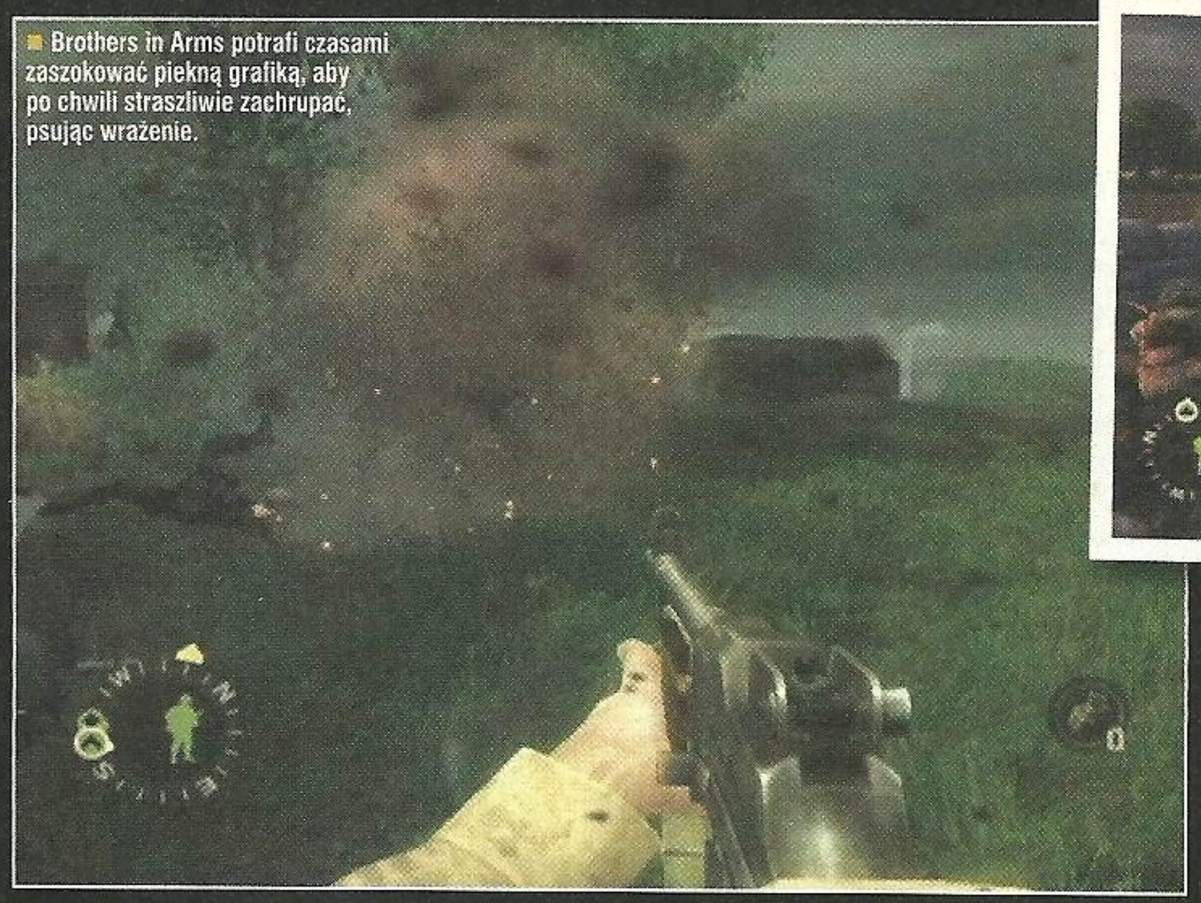
Brothers in Arms jest shooterem fpp, ale w odróżnieniu od innych gier traktujących o tematyce wojennej doskonale łączy w sobie elementy taktyki i radosnego strzelania, jednocześnie przez cały czas trzymając gracza w centrum wydarzeń. Z misji na misję Matt dostaje pod swoje dowództwo coraz większą grupę żołnierzy. Najpierw jeden, kolejnych dwóch, później dołącza do nich czołg, a następnie zastępuje go druga drużyna. W ten sposób gracz ma pod sobą grupę ogniową i uderzeniową. I jeśli początek BiA, gdy biega się samemu, niczym szczególnym nie zachwyca, tak później robi się naprawdę ciekawie.

Wydawanie rozkazów jest bardzo proste, chociaż w tym miejscu muszę podkreślić, że na xboxowym padzie wydało mi się o wiele bardziej intuicyjne i lepiej rozwiązane niż na Dual Shocku. Zresztą nie od dziś wiadomo, który kontroler jest lepszy jeśli chodzi o strzelanki fpp. Gracz może nakazać wybranej grupie trzymać się blisko niego, udać się na wskazaną pozycję, ostrzelać bądź też centralnie zaatakować wroga. Niestety nie jest możliwe wysłanie żołnierzy na przykład dookoła jakiegoś budynku w celu zajścia przeciwnika od tyłu. Można nakazać ruch tylko w zasięgu wzroku i to też nie jakoś specjalnie daleko. Z jednej strony takie rozwiązanie jest pewnym ograniczeniem, ale myślę, że gdyby bardziej rozbudować element wydawania rozkazów, gra stałaby się mniej dynamiczna, a sterowanie nie byłoby tak intuicyjne. Zatem to najczęściej osoba trzymająca pada będzie atakować z flanki, podczas gdy konsola zajmie się ostrzałem pozycji wroga.

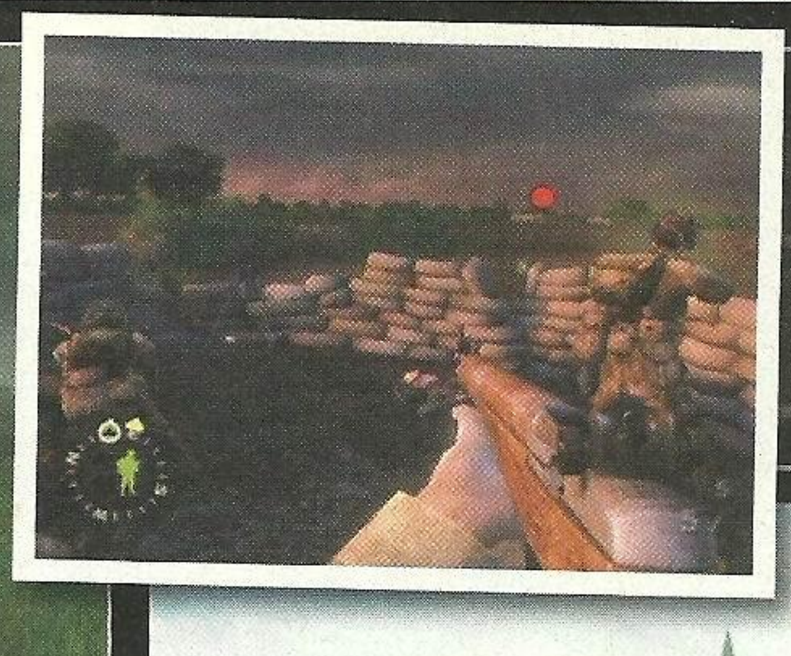
To będzie jeden taki strzał

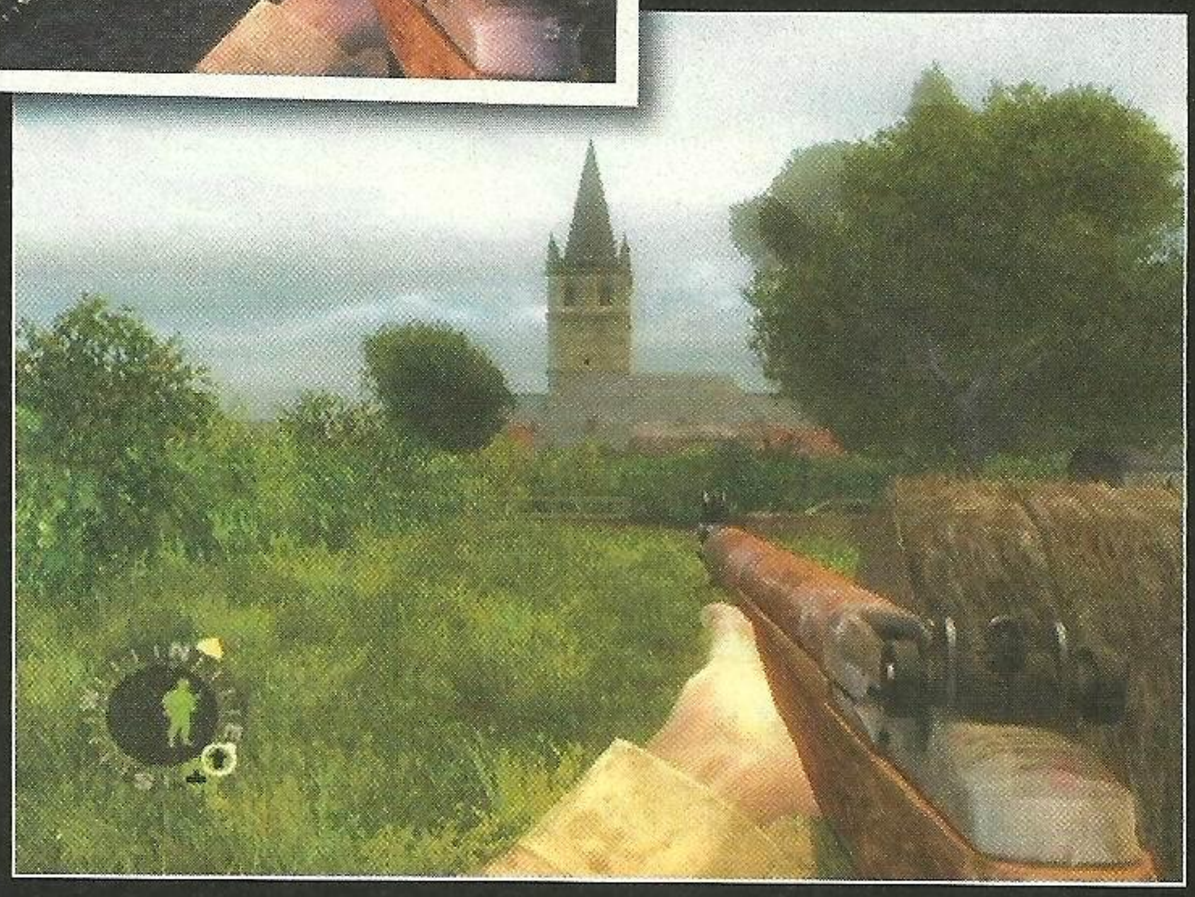
Czytając różne wypowiedzi na temat BiA natrafiłem na pewne, ciekawe spostrzeżenie. Na przykład po ukończeniu gry będziecie zaskoczeni, jak łatwo trafić przeciwnika w innych grach. Przez kilka godzin po rozpoczęciu zabawy miałem problemy z zabiciem choćby jednego Niemca podczas biegu. Trzeba dokładnie poznać każdą broń, by wiedzieć jak się ustawić do strzału. Oczywiście dużo łatwiej jest przykucnąć i spokojnie przymierzyć zanim pociągnie się za spust. I chociaż w grze sporo jest pistoletów i karabinów maszynowych, niemal przez cały czas korzystałem z broni ładowanych po każdym strzale bądź po prostu czekałem długo, by jedno naciśnięcie odpowiedniego przycisku równało się jednemu zabitemu Niemcowi. Żeby jednak w ogóle mieć szanse na spokojne przymierzenie zazwyczaj konieczne jest zasypanie przeciwnika gradem kul z jednej strony, a następnie atak z flanki – zazwyczaj, bo czasem można stanąć kilka metrów od przeciwnika, a ten zupełnie nie będzie widzieć gracza aż do chwili, gdy ten strzeli. Najlepiej do przyduszenia przeciwnika gradem ołowiu użyć grupy ogniowej, specjalnie

Ukłon w stronę realizmu czyli trudne i maksymalnie nieskutecznie celowanie.



■ Brothers in Arms potrafi czasami zaszokować piękną grafiką, aby po chwili straszliwie zachrupać, psując wrażenie.





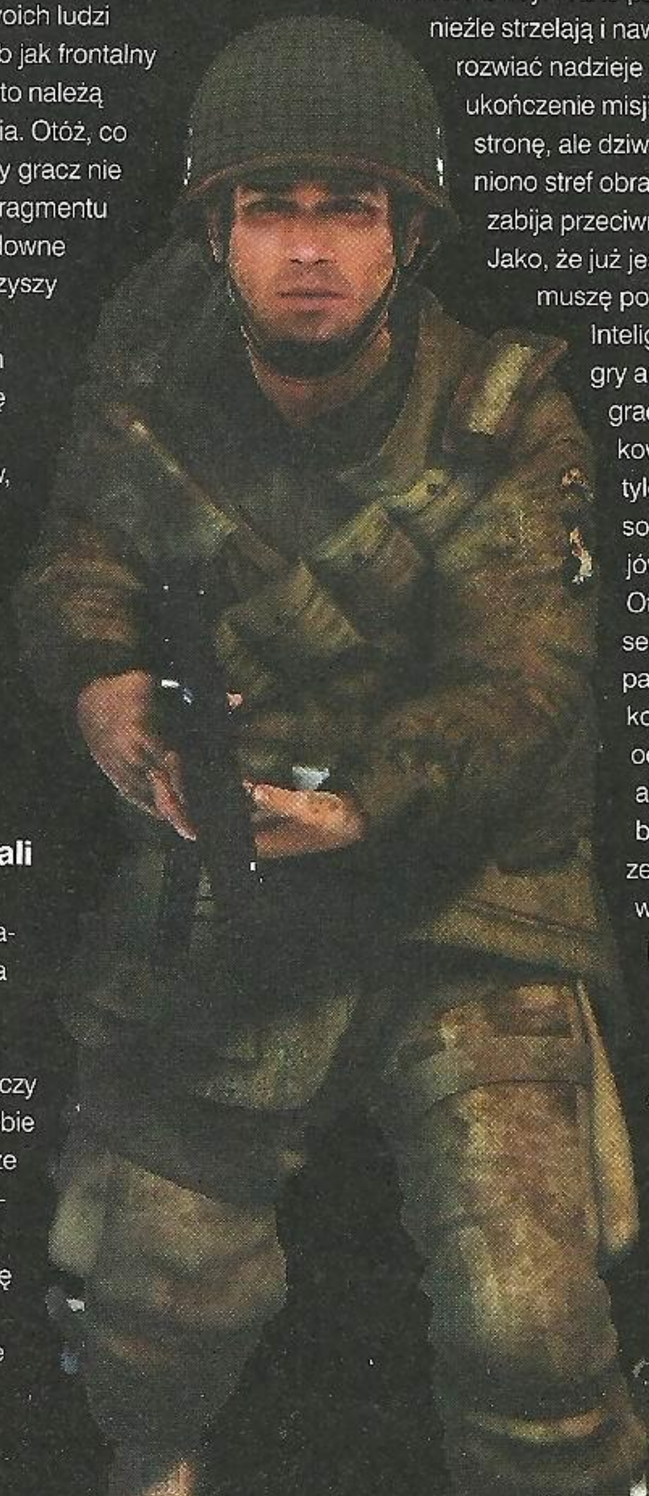
przygotowanej do tego typu akcji. Ale nie ma też problemu, by to oddział szturmowy zajął szkopów ogniem. Można też wysłać przeciw nim czołg jeśli akurat jest dostępny, ale należy pamiętać, że z panzerfaustem, ani działem typu „anti-tank" jego pancerz sobie nie poradzi.

Podczas celowania postać porusza się bardzo wolno, a połowę ekranu zasłania szczerbinka broni. Bardzo ucieszył mnie fakt, że pomimo problemów z rozrzutem możliwe jest zasadzenie pięknego headshota nawet nieźle zasłoniętemu Niemcowi. Zupełnie jednak nie rozumiem, dlaczego mimo doskonałych strzałów ze snajperki nie mogłem zabić gościa siedzącego przy karabinie maszynowym. Pewnie autorzy chcieli zmusić graczy do szukania drogi, którą dałoby się zajść tak groźnego (i do tego nieźle ufortyfikowanego) przeciwnika z boku. Dziwne, bo zazwyczaj gra pozwala na różne sposoby pokonywać przeszkody. Można na przykład na siłę przeć przed siebie i z dużymi stratami wybić nieprzyjaciela, albo spokojnie zaatakować go z boku lub przyczajki.

Jeśli ktoś w tym momencie pomyślał, że pomysł poświęcania swoich ludzi w tak bezmyślny sposób jak frontalny atak jest bezsensowny, to należą mu się słowa wyjaśnienia. Otóż, co jakiś czas, gdy bezradny gracz nie może przejść jakiegoś fragmentu gry, konsola oferuje cudowne uzdrowienie jego towarzyszy albo naprawę czołgu. A ponieważ po pewnym czasie łatwo poznaje się schemat rozmieszania kolejnych checkpointów, po prostu można sobie ułatwić życie i ciężką do przejścia zaporę rozwalić na chama, tracąc niemal całą energię, a następnie uleczyć siebie i kompanów.

Gdyby tylko zostali ze mną

Zresztą to nie jedyne ułatwienie. Bardzo pomaga wskaźnik ostrzału nad głowami Niemców, bo dzięki niemu wiadomo, czy można ruszać przed siebie czy też poczekać jeszcze chwilę aż przeciwnik będzie tak zasypany pociskami, że nie odważy się wychylić głowy. Dzięki temu widać także, gdzie znajdują się wrogowie.



Radzę go wyłączyć – jest wtedy zdecydowanie trudniej, ale też ciekawiej. Skoro nie wiadomo gdzie ukryli się Niemcy, trzeba patrzeć skąd nadlatują pociski. Na przykład zerkając na wylatującą w górę trawę albo rozpryski na tafli wody po serii oddanej przez nieprzyjaciela. Oczywiście każdy przejdzie tę grę w właściwy dla siebie sposób, podobnie jak MGS3 – tam nikt nikogo nie zmusza do zabijania strażników, ale wiadomo, że z czystym kontem ukończą go tylko hardcore'owcy. Warto pamiętać, że Niemcy nieźle strzelają i nawet jedna kula może rozwiać nadzieje gracza na pomyślne ukończenie misji. Działa to też w drugą stronę, ale dziwi mnie, że nie uwzględniono stref obrażeń. Strzał w nogę zabija przeciwnika jak headshot. Jako, że już jestem przy błędach to muszę ponarzekać na Sztuczną Inteligencję. Na początku gry autorzy powiadamiają gracza o tym, że członkowie drużyny są na tyle mądrzy, by znaleźć sobie odpowiednią kryjówkę przed ostrzałem. Otóż nie do końca. Czasem z zażenowaniem patrzyłem jak chłopaki kolejno ginęli, zupełnie odkryci i wystawieni na atak. Oczywiście gdyby byli mądrzejsi, nie zechcieliby wykonywać wyjątkowo głupich poleceń gracza (choć to normalnie oznaczałoby sąd wojskowy i czapę), ale chodzi o to, że zdarza im się zachowywać idiotycznie. Wskazuje się im miejsce, gdzie mają się udać, a idzie tam tylko jeden. I na nic zdadzą się żadne prośby i groźby. Strzelać też się do nich nie da, więc pozostaje przechodzenie danego etapu w inny sposób. Rozumiem, że ciężko wyczuć którędy biec, by nie oberwać moździerzem – tu decyduje przypadek, ale w pozostałych akcjach mogliby trochę bardziej pomyśleć.

Błyskawica. Grzmot

Wspomniałem wcześniej o świetnej grze lektorów. Zarówno podczas zabawy, jak i podczas liczonych na silniku gry wstawek spisują się bardzo dobrze i widać, że wczuli się w rolę. Szkoda, że między misjami nie ma żadnych przerywników filmowych. Matt coś mówi, włącza się kolejna misja, gracz otrzymuje rozkazy i jazda. W ten sposób słabnie oddziaływanie całkiem sprawnie budowanego podczas zabawy klimatu.

Muzyka jest typowa dla filmów i gier o tematyce wojennej, a na uwagę zasługuje dźwięk – kule świszczą nad uchem i w większej zadymie robi się naprawdę nieprzyjemnie... I jakoś tak prawdziwie. Mieszane uczucia mam natomiast w kwestii grafiki. Animacja zarówno na PS2 jak i Xboksie potrafi ostro chrupnąć i czasem nawet obraz na chwile się zatrzymuje, by po chwili przeskoczyć kilka klatek dalej. Rzadko się to zdarza, ale pozostawia fatalne wrażenie. Cała reszta niby też jest na wysokim poziomie, ale bez specjalnych fajerwerków. Być może dlatego, że teren działania jest dość spory i konsolki mogłyby nie poradzić sobie z większą ilością efektów. Patrząc na drzewa można podziwiać pojedyncze liście, podobnie jak da się policzyć źdźbła trawy, ale z drugiej strony stojąc pół metra od żywopłotu gracz atakowany jest brzydkimi teksturami, a idąc po łące widzi, jak roślinność dosłownie na oczach wyrasta spod ziemi. I tak nierówno jest przez całą grę. Z jednej strony są piękne krajobrazy; zróżnicowane budynki w miasteczkach; cudowne niebo; promienie słońca odbijające się w wodzie; szokujące obrazy, jak powieszony na drzewie żołnierz, a w tle krajobraz skąpany w czerwieni zachodzącego słońca. Doliczmy jeszcze świetnie wyglądające postacie z oczami wpatrującymi się w swego dowódcę i niewesołymi minami. Z drugiej są elementy brzydkie; jak woda, która niemal cały czas wygląda jak prawdziwa, a czasem staje się obleśną, kanciastą, półprzezroczystą teksturą. Zdecydowanie jednak więcej jest plusów, a jeśli chodzi o porównanie obu wersji – Xboxowa jest trochę ładniejsza.

BRACIA...

Dla lepszego wczucia się w klimat polecam wypożyczenie bądź zakup (uwaga na koszmarne ceny – w okolicach 300 złotych!) *Kompanii Braci*. Dużo przyjemniej gra się z myślą, że jest się częścią tak wyjątkowej dywizji. Chociaż może zaboleć to, że dokładnie widać jak dużo jeszcze grom brakuje do filmów. Przykład? W serialu fantastycznie pokazana została współpraca małych grupek żołnierzy, a dowódcy zamiast krzyczeć, porozumiewali się z nimi dając im znaki rękoma. W grze Matt potrafi wykonać może dwa takie gesty i drze się w niebogłosy wydając rozkazy. Cóż, pozostaje czekać na nową generację konsol – wtedy być może jakiś tytuł będzie mógł się równać z niesamowitym serialem Spielberga i Hanksa. Póki co raz jeszcze polecam obejrzenie go i tylko przypominam, że trzeba mieć na to co najmniej dziesięć godzin!

Towarzysze broni

Brothers in Arms nie jest typowym shooterkiem. Nie da się przeć przed siebie, przyjmując na klatę serie z karabinu i pogardliwie otrzepywać się po eksplozjach granatów. Nie ma tu także apteczek, więc trzeba kombinować by przeżyć i nierzadko trzeba powtarzać dany odcinek kilkukrotnie zanim pomyślnie wykona się zadanie i dotrze do checkpointa. Kierowanie drużyną jest intuicyjne i szalenie wciągające, tylko szkoda, że trzeba czekać aż pół gry, by dostać drugą grupę pod swoje dowództwo. Ładny, klimatyczny tytuł, dla cierpliwych miłośników drugiej wojny światowej i wielbicieli realistycznych gier wojennych.

Mielu ■ ■

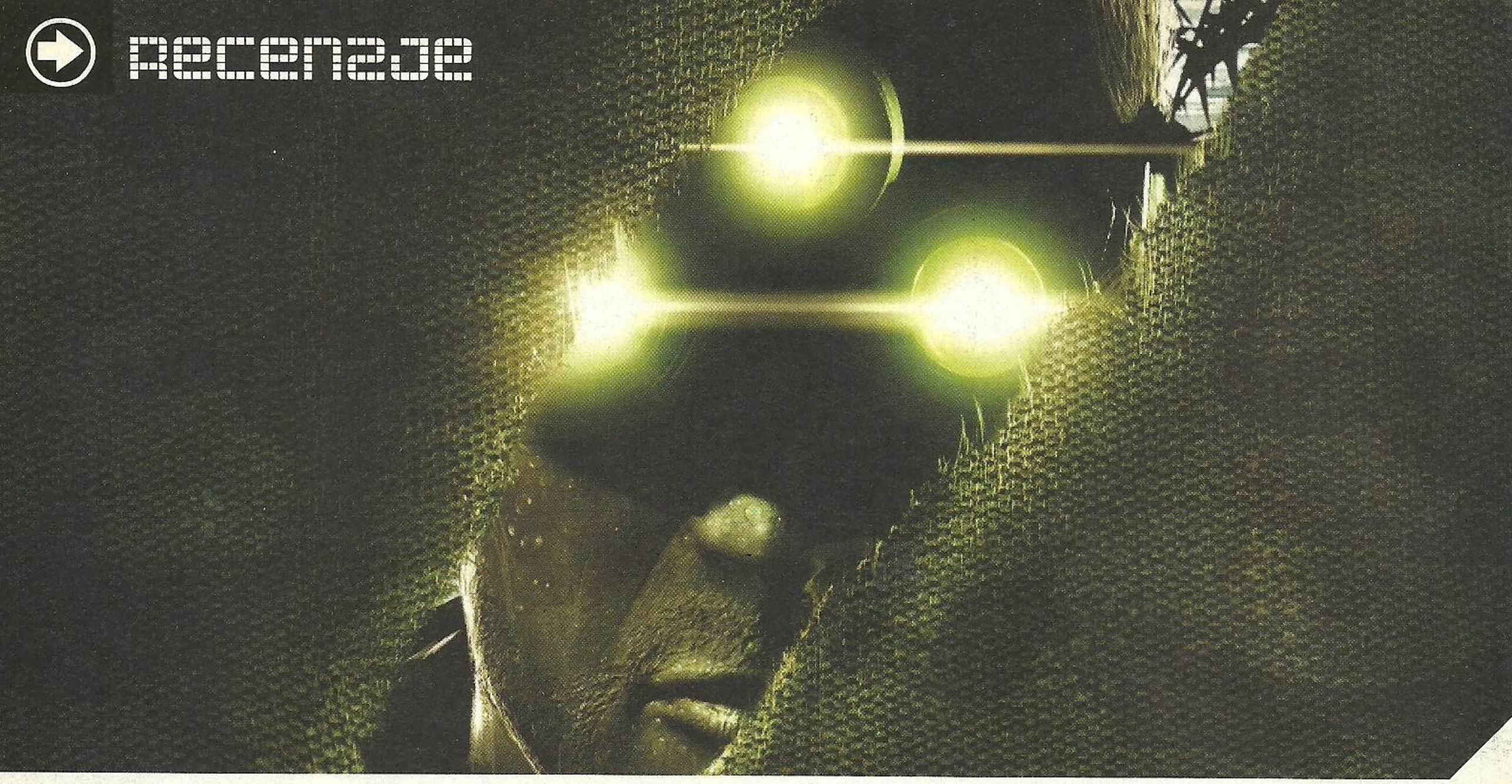
PS2 | Xbox — Kochasz gry Capcomu? Nic tu po Tobie.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Gearbox
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, NA, Live!

8.4



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

NIE MA TO JAK MŁODSZE RODZEŃSTWO. FAKTYCZNIE WIĘCEJ Z NIEGO POŻYTKU, NIŻ STRAT

Wypadek przy pracy

Przynajmniej tego próbuje dowieść nauka. Otóż po pierwsze, bijąc młodsze rodzeństwo, można wyładować stres. Po drugie, ludzie uczą się obowiązkowości (to pewnie Ci, którzy mniej stresu wyładowują), a po trzecie, hartujemy swój układ odpornościowy przez to, że wciąż narażeni jesteśmy na choroby dziecięce, którymi podstępnie próbuje zarazić nas brat czy siostra. Na starość jak znalazł.

W przypadku gier jest podobnie. Pierwsza część danego tytułu stanowi zawsze wybadanie rynku. Ma wady, elementy, które mogą być przyjęte przez nas, graczy, chłodno lub gorąco. Autorzy z zawzięciem analizują co się podobało, a co nie i poprawiają. **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory** jest taką kolejną (trzecią) częścią przygód Sama Fishera, delikatnie poprawioną w stosunku do poprzedniej. Dlaczego delikatnie poprawioną? Ot i ciekawostka właśnie. W jednym z wywiadów autorzy powiedzieli coś bardzo ciekawego: „Gdybyśmy wpadli na rewolucyjne pomysły, wolelibyśmy stworzyć nową markę i promować ją od nowa, niż pakować to w stabilną serię Splinter Cell". Pewnie – przypomnijmy sobie flagowy „wypadek przy pracy", kiedy to drużyna tworząca Resident Evil rąbnęła się w fizyce świata i zombiak podfrunął w powietrze na pociskach. Tak powstała seria Devil May Cry. Dokładnie analogiczna zasada: zbyt duża zmiana – lepiej zacząć nową serię, a nie kisić wszystko w jednym tytule. Swoją drogą niezły wybór, bo Resident Evil 4 na pewno poradził sobie bez fajerwerków Dantego z DMC. Dlatego właśnie młodsze rodzeństwo w przypadku tytułów na konsole przeważnie będzie tylko modyfikacją poprzedniej wersji. Co jednak ważne: nie powiem, że to źle, że Teoria Chaosu jest podobna do poprzedniej części SC.

Łańcuch wydarzeń

Kim jest Sam Fisher? Co to takiego Splinter Cell? Oddajmy głos samemu bohaterowi, który w jednym z trailerów gry opowiada o sobie: „Nazywam się Sam Fisher i jestem żołnierzem. Nie jestem filozofem, ale jeśli chcecie wiedzieć w co wierzę, powiem wam. Wierzę w to, że największe zagrożenia światowego pokoju mają swój początek w drobnych wypadkach. Często nawet losowych, na które większość ludzi nie zwraca uwagi. Tymczasem wypadki się nawarstwiają. Pomnażają się. Uruchamia się reakcja łańcuchowa, stawiając w obliczu zagrożenia cały świat. Niektórzy nazywają to przeznaczeniem, ja – teorią chaosu. Ale wiara w teorię chaosu nie oznacza od razu, że trzeba się jej poddać. I tu pojawia się moja osoba. Wyłuskuję te drobne zachwiania równowagi, zanim wymkną się spod kontroli. A potem likwiduję je. Szybko. Odbieram życie kilku, by chronić wielu. Dokonuję aktów przemocy, by utrwalić stan pokoju. Robię to, co powinno być zrobione. Taką mam pracę. Taki mam obowiązek. Nazywam się Sam Fisher i stanowię Splinter Cell."

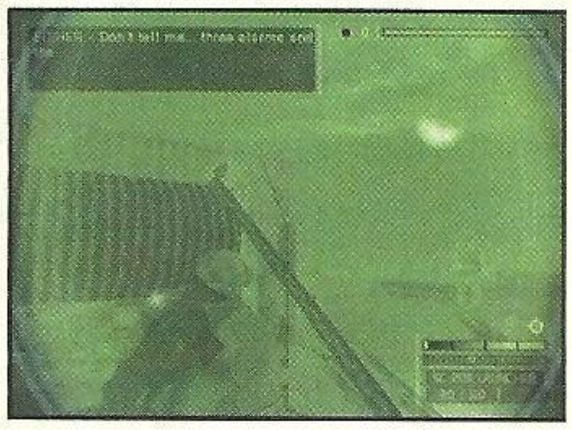
Przed misjami można zapoznać się z lokalną sytuacją, a także poczytać o osobach zaangażowanych w misję.

FISHER vs. SNAKE

Rozwiejmy wątpliwości: SC i MGS to aktualnie dwie najlepsze skradanki na rynku. Obie nastawione na infiltrację wrogiego terenu, obie świetne, a jednak diametralnie różne.

Metal Gear stawia głównie na scenariusz. Gra jest zaledwie pretekstem do tego, by połączyć scenki filmowe. Splinter, to skradanka o skradaniu się. Tu dialogi przez radio nie zakłócają zabawy – odbywają się w trakcie sterowania postacią. Można się zatrzymać i ich posłuchać, a można nie zwracać na nie uwagi. Przez to Fisher jako postać jest znacznie bardziej płaski, niż Snake, ale Splinter Cell, zwłaszcza teraz, z boskim trybem kooperacji, daje większą zabawę z „poruszania się postacią", korzystania z zabawnego sprzętu, pokonywania misji w różny sposób. Współzawodnictwa przez sieć. Przez to – jak widzicie – obie gry reprezentują zupełnie odmienne podejście do zabawy, choć obie są skradankami.

- **Dobre:** Świetna grafika, wspaniałe rozwiązania trybu multiplayer, zwłaszcza kooperacji. Świetna gra.
- **Złe:** Gra sama w sobie jest krótka, a wersja na PS2 na razie nie ma co liczyć na pomoc z sieci.
- **Brzydkie:** Nie ma nic brzydkiego.



Fajowe, nie? Bardzo mnie ten tekst kręci i nie mogłem się powstrzymać, żeby nie zacytować. No dobra. Mamy więc Sama Fishera, który może stanowić konkurencję dla Snake'a z Metal Gear Solid (vide ramka). Zrzucany jest po prostu na teren wroga i tam dokonuje infiltracji, korzystając z uroków czajenia się w ciemności.

Sam scenariusz przewija się w tle. Prawdę mówiąc jest taki sobie i nie ma dla większości graczy znaczenia. Ważne jest to, że staje się pretekstem do poruszania się po bardzo ciekawych poziomach (statki, latarnie morskie, wyspy), a przez to postać bohatera może się sprawdzać w coraz trudniejszym środowisku.

I wtedy pojawia się moja osoba

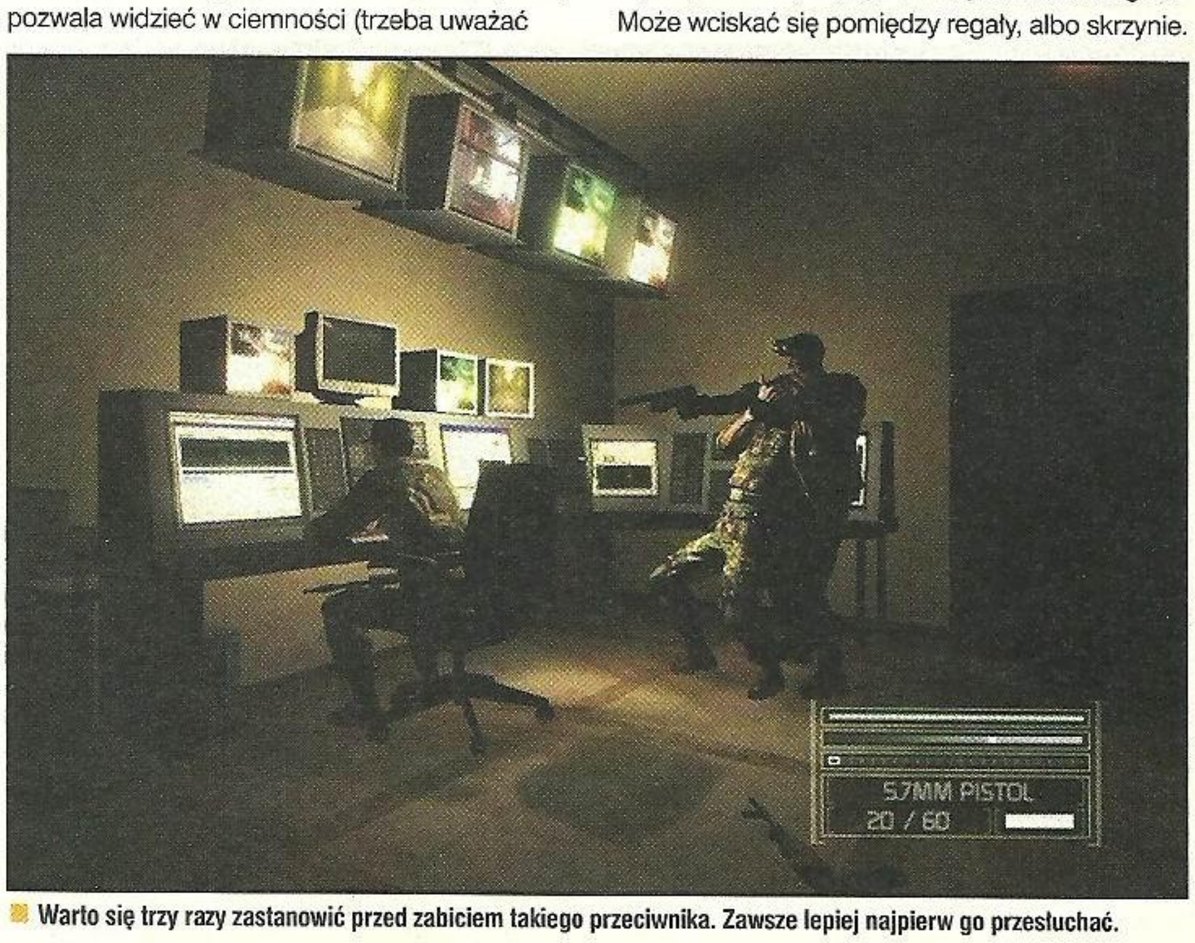
To niebywałe, ile mocy ma ta gra. Z początku byłem zafascynowany grafiką. To przecież pierwsze, na co zwraca się uwagę. Śliczne wypukłości, przezroczyste, zniekształcające obraz szyby – nawet w małych okienkach, zasłony, które – już od początku serii – uginają się pod naciskiem ciała. Klasą samą dla siebie jest oczywiście światło. Lampy kilku rodzajów dają dosłownie kilka rodzajów oświetlenia. Ogień, oświetlenie gazowe, lampy chemiczne, latarki, żarówki normalne i świetlówki. Światło padające bezpośrednio i odbite. Ile tylko chcecie. Zwraca się na to uwagę, ponieważ w SC gra się tak, jakby był to tytuł o wampirach, a wszystkie żarówki miały wbudowany emiter promieni UV. Innymi słowy: światła trzeba unikać! Stąd też pokonując kolejne pomieszczenia rozglądamy się po pierwsze za źródłami światła, a po wtóre dopiero za przeciwnikami. Rewelacyjny efekt. Dodajmy do tego śliczne scenerie, pomieszczenia wypełnione detalami najróżniejszego rodzaju i mnóstwo, dosłownie mnóstwo wyzwań dla naszych skradankowych umiejętności. Od bujających się i migających lamp, po korytarze z wodą po kostki. Wspaniała sprawa. Powierzchnie płaskie, lśniące, chropowate – wszystko w **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory** jest po prostu śliczne. Fakt, że z rzadka trafiamy na wielką przestrzeń, ale wielkie przestrzenie absolutnie nie uczyniłyby zabawy przyjemniejszą. Wyzwaniem są pomieszczenia małe, z licznymi zaułkami, lampami, których rozkładu uczymy się niemal na pamięć. Mało tego – pamiętamy nawet, które da się zgasić i jak! Jeśli ktoś ustaliłby skalę skradankowatości gier, Splinter Cell uzyskałby 100 procent! Do tego wszystkiego dodajmy dźwięk na równie wysokim poziomie. Światło i dźwięk mają nawet swoje mierniki na ekranie gry. Pierwszy miernik pokazuje, w jakim natężeniu światła znajduje się aktualnie Fisher. Drugi miernik pokazuje poziom szumów tła (czyli natężenie dźwięków w pomieszczeniu) i na tym tle poziom szumów wywoływanych przez Fishera. Na przykład rozmawiają sobie strażnicy i miernik szumów tła jest w jednej trzeciej skali. Jeśli tupniemy za głośno, chłopaki przestają rozmawiać i zaczynają nasłuchiwać. Wtedy wartość szumów tła spada niemal do zera i już trudno się poruszać. A chłopcy nie są głupi! AI też tutaj dopracowano.

Wyobraźcie sobie sytuację, że rzucacie granat. Chłopaki go słyszą. Co zrobią? Uciekną, schowają się, ruszą na nas, będą stać i krzyczeć, a nawet jeden może się na ten granat rzucić po to, by eksplodował pod jego brzuchem (a w ten sposób uratuje kolegę). Jeśli chowamy się w ciemności, strażnicy wyciągną pochodnie lub latarki. Jeśli w pomieszczeniu pracują głośne urządzenia, mogą je wyłączyć, żeby lepiej słyszeć. Jeśli zostawimy gdzieś otwarte drzwi (nie mówiąc już o zwłokach) – mogą się zainteresować. Skradanie się w tym świecie, to doprawdy skradanie się przez wielkie „S". Bo jeśli uznamy, że świat w Splinter Cell jest dopracowany, to postać samego bohatera jest drugim światem sama w sobie!

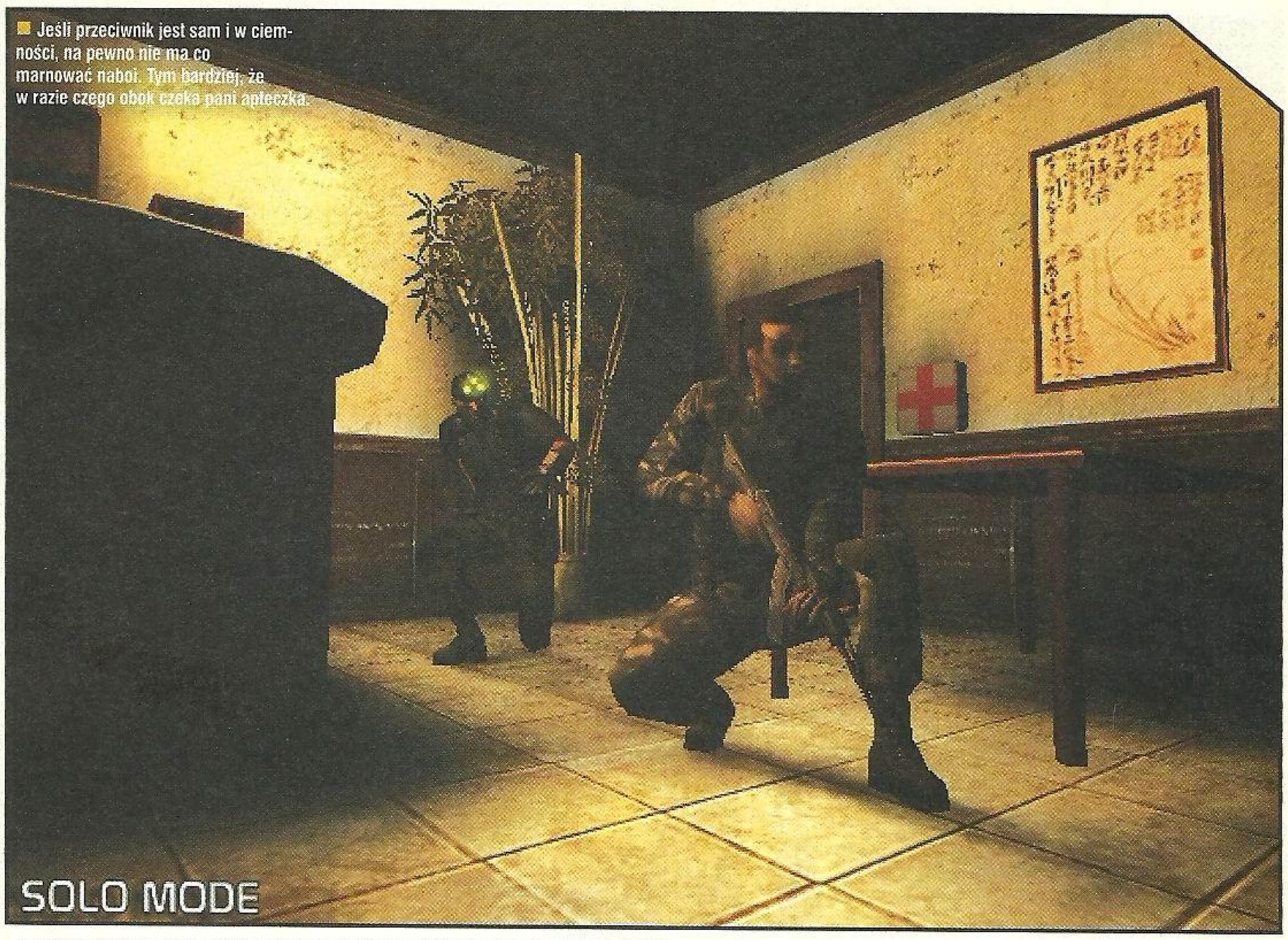
Odbieram życie kilku, by chronić wielu

Powiedzieliśmy już wyżej, że w Chaos Theory rozdzielono wskaźniki natężenia dźwięku i światła, w którym aktualnie znajduje się Sam. Wszystko zaprojektowano tak, by – w zależności od sprawności gracza – było sprzymierzeńcem bądź wrogiem. Na przykład światło nie jest w grze niezbędne. W zasadzie niezbędne jest tylko przeciwnikom. Stąd też, kiedy się tylko da, należy je gasić. Można to zrobić wyłącznikiem – o ile taki znajduje się w okolicy, warto je zgasić strzelając do niego, a to niestety zwraca uwagę przeciwników, którzy nie słyszą strzału, ale pękająca żarówka zwraca uwagę hukiem. Można wreszcie wykorzystać dodatkową nakładkę na pistolet, która strzela w kierunku żarówek „dziwnym czymś" i gasną cichutko na około pół minuty. Jeśli w okolicy są strażnicy, na pewno przyjdą naprawić światło i wtedy można ich dziabnąć. Jeśli nie ma – żarówka po wspomnianym czasie błyśnie nieśmiało, potem zapali się lekko i zacznie świecić coraz silniej, wracając w końcu do poprzedniego stanu. Fakt, że jest to działanie ciche, a „dziwne coś", co wyłącza żarówki się nie kończy, daje nam do ręki poważne usprawnienie.

Swoją drogą Sam Fisher ma do dyspozycji kilka możliwości oglądania otoczenia, wobec których normalne żarówki są dość żałosnym rozwiązaniem. Po pierwsze, ma noktowizor, który pozwala widzieć w ciemności (trzeba uważać na żarówki, które go oślepiają). Po drugie, gogle wychwytujące ciepłe przedmioty w okolicy: piece, żarówki, komputery, żyjących wrogów. Co ciekawe – wróg zabity przez chwilę jest ciepły, a potem zaczyna stygnąć, co dokładnie widać przez gogle. To już znamy. Nowością jest tryb wyszukiwania urządzeń elektrycznych – przydaje się, kiedy chcemy nimi pomanipulować dla odwrócenia uwagi przeciwnika. Całe pole widzenia staje się mleczno-niebieskie i podświetlają się tylko urządzenia, w których jest prąd. Nową możliwość obserwowania terenu daje też lornetka. Ja akurat użyłem jej tylko raz, żeby zobaczyć, czy działa. Potem była zbędna. Tyle zabawy z wizją. Pół biedy, jeśli na drodze stoi tylko jasny korytarz. Niestety – Fisher często ryzykuje drogę na skróty, przez kanały, wąskie szczeliny, wdrapując się na rury. Tu jak zwykle heros może zwisać spod sufitu, rozpierać się szpagatem i spadać na wrogów. Może wciskać się pomiędzy regały, albo skrzynie.

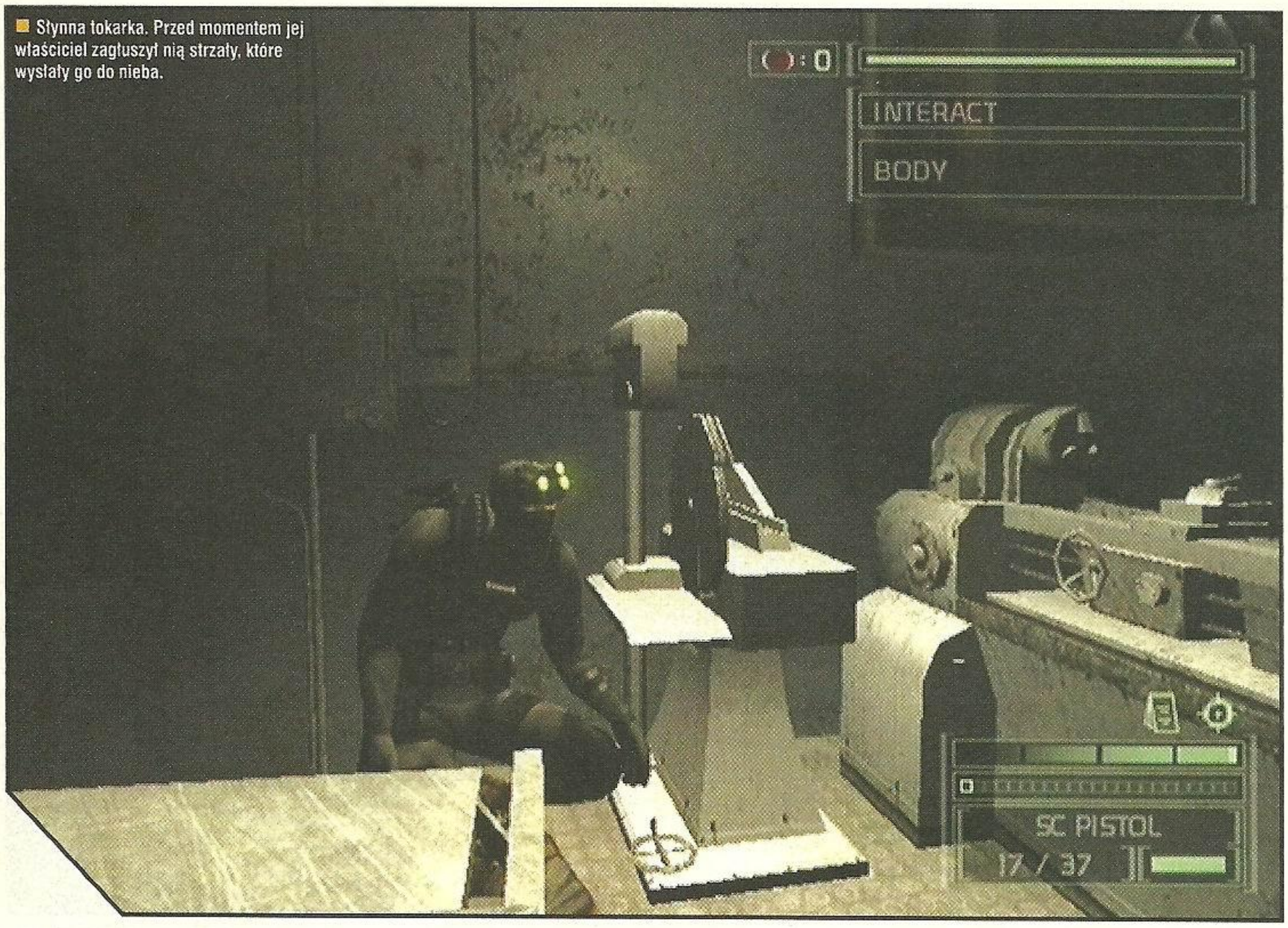


Warto się trzy razy zastanowić przed zabiciem takiego przeciwnika. Zawsze lepiej najpierw go przesłuchać.

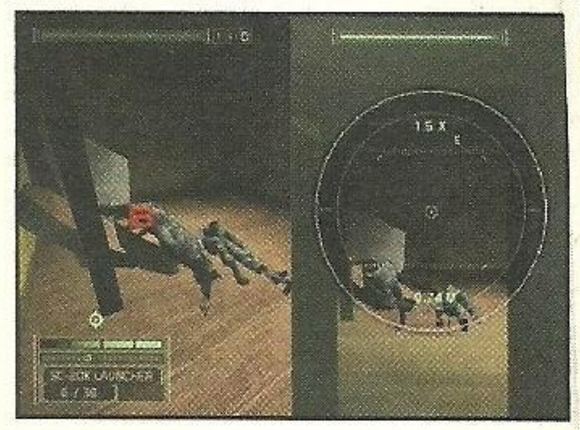


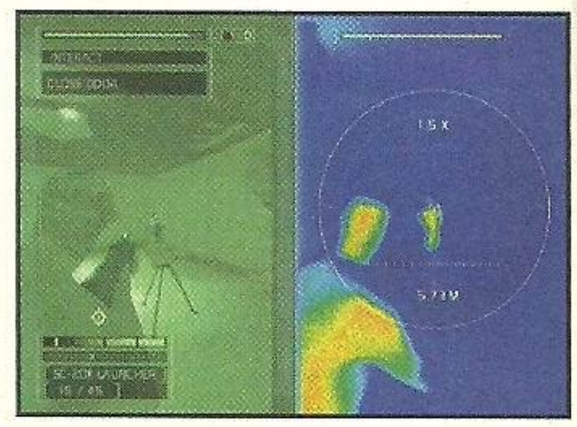
Jeśli przeciwnik jest sam i w ciemności, na pewno nie ma co marnować naboi. Tym bardziej, że w razie czego obok czeka pani apteczka.

„Odbieram życie kilku, by chronić wielu. Dokonuję aktów przemocy, by utrwalić stan pokoju. Robię to, co powinno być zrobione. Taką mam pracę. Taki mam obowiązek. Nazywam się Sam Fisher i stanowię Splinter Cell."



Słynna tokarka. Przed momentem jej właściciel zagłuszył nią strzały, które wysłały go do nieba.





Może też włazić na siatki, czołgać się (tylko wtedy, gdy staniemy przed „czołgalnym" tunelikiem). Trzeba tu wspomnieć o zupełnie nowych animacjach Fishera. Wszystko, choć podobne do poprzednich części wygląda znacznie lepiej. Od animacji biegania, po wchodzenie na drabinę i radzenie sobie z przeciwnikami, zwłaszcza w zwarciu. Cóż – tu wszak zmieniło się najwięcej. Można teraz strzelać zwieszając się z rury. Można spadać na przeciwników. Można zawisnąć nad nimi, zwiesić się i teatralnie skręcić kark, wisząc do góry nogami. Można zrzucić wroga ze schodów, wcisnąć w szczelinę, żeby nikt go nie znalazł. Można się zwiesić na przykład z pomostu i poczekać aż ktoś będzie szedł. Kiedy przeciwnik nas mija, po prostu wyłazimy (nie przekraczając barierki), chwytamy przeciwnika za łachy i pociągamy w swoją stronę, zrzucając go natychmiast na dół. Przepiękna akcja!

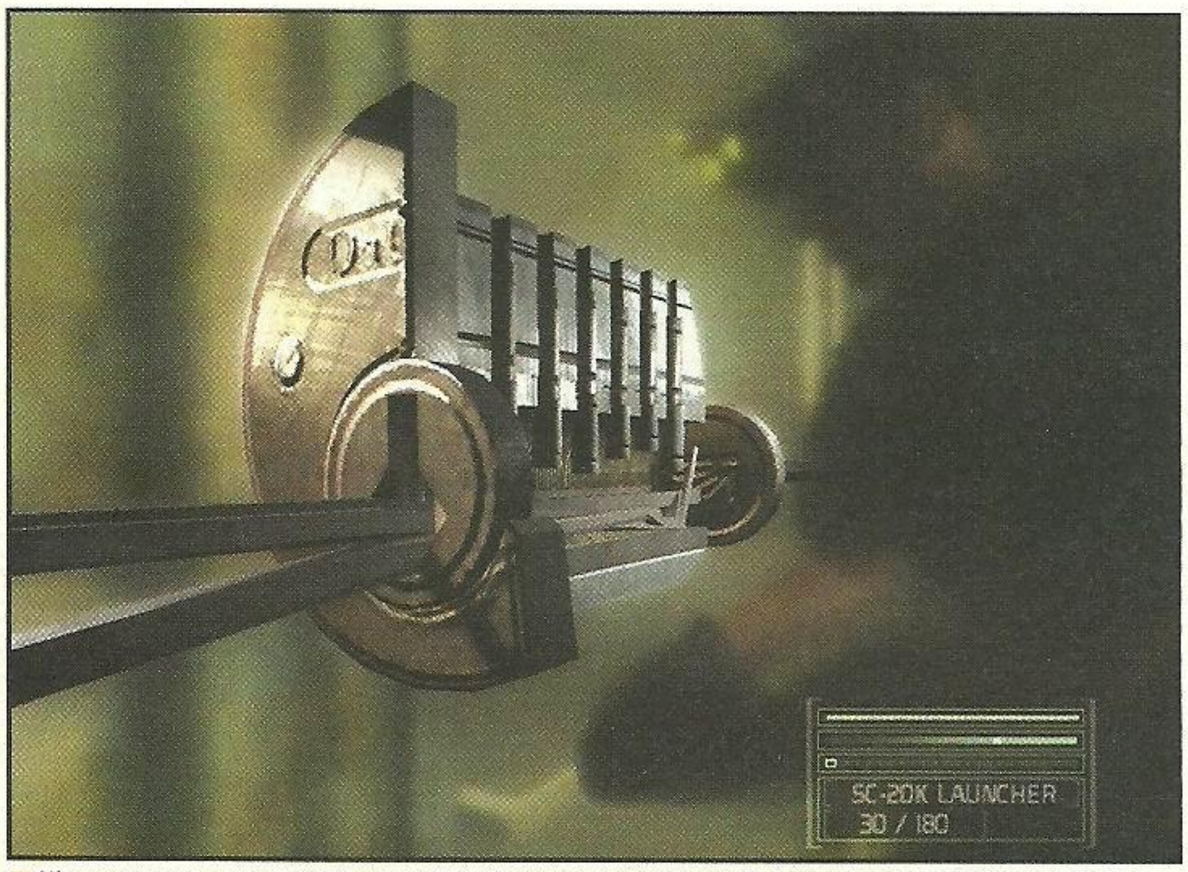
To jednak nie wszystko. Jakiś członek grupy z Montrealu wyspał się wreszcie, albo wyleczył z zaników pamięci i przypomniało mu się, że komandosi bardzo lubią mieć przy sobie... nóż. Fisher dziwnym trafem zawsze się noży brzydził, tym jednak razem mamy to narzędzie wreszcie w ręku. Dzięki niemu, nawet bez pocisków (których wcale nie ma w grze zbyt wiele) można przeciwnisia ogłuszyć, zabić, przesłuchać, a nawet zajść od tyłu, przecinając nożem na przykład ściany namiotu. No, brawo! Tylko czemu tak późno! Można nawet, co cieszy mnie wybitnie, zdążyć unieszkodliwić przeciwnika, który przypadkiem natknie się na nas w mroku i tuż przed naszym nosem uniesie karabin. Sprawna akcja z nożem pozwala zakończyć to niechciane spotkanie. Za pomocą noża można wyłuskiwać zamki z drzwi (jeśli nie chce nam się ich otwierać), można też robić zamieszanie, na przykład przedziurawiając pojemniki z gazem, żeby sprowokować strażników do zejścia ze standardowej trasy. Faktem jest, że nóż i „psikacz" do żarówek staje się ulubionym zestawem każdego maniola skradanek.

Do naszej dyspozycji od samego początku oddanych zostaje przeszło 300 samochodów i kilkadziesiąt tras do wypróbowania. To naprawdę przytłaczające! Człowiek przegląda dostępne maszyny i nie wie na którą się zdecydować – zupełnie jak dziecko w wielkim sklepie z zabawkami.

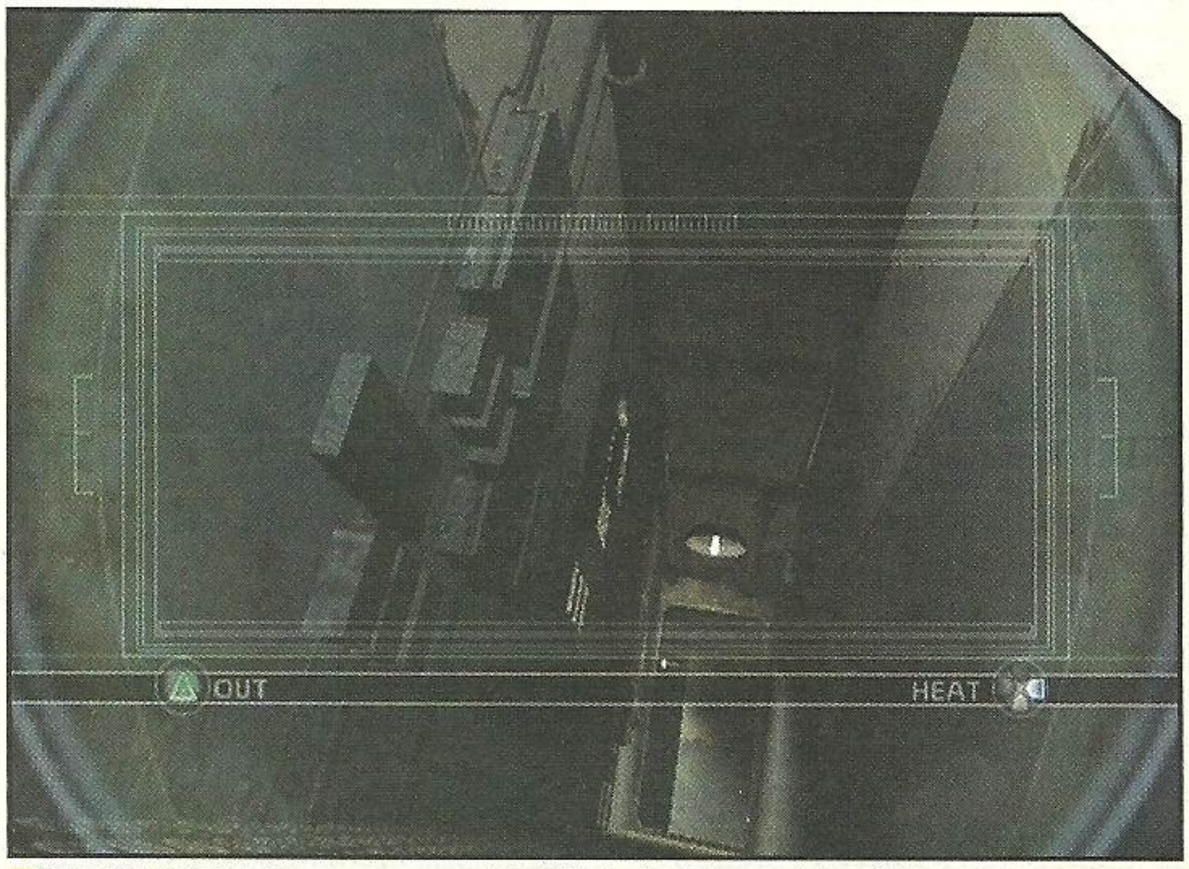
Tymczasem jednak w **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory** jest nieco więcej broni. Na przykład karabin z nakładkami. Mamy do dyspozycji szoker (trafia przeciwnika i poraża w sposób tyleż teatralny, co przyprawiający o dreszcze), jest kamera, którą można strzelić daleko i przełączyć się na wizję z niej, żeby zobaczyć cały poziom z innej perspektywy. Są też podstawki, żeby nie trzęsły się nam ręce, albo luneta. Jedna postać skupia w sobie możliwości trudne do opisania nawet w tak wielkiej recenzji. Czyżby znakiem rozpoznawczym skradanek stawały się rozbudowane pod względem sterowania postacie?

Idźmy dalej. Ponieważ Fisher nie umie, albo boi się (to trudno ocenić) wyglądania zza rogu, zamiast strzałów zza węgła wprowadzono metodę przenoszenia kamery. Kiedy bierzemy do ręki pistolet lub karabin, kamera wchodzi tuż za ramię Sama. Wciskając lewą gałkę możemy przeskoczyć kamerą z prawego na lewe ramię i odwrotnie. Bardzo wygodna sprawa, a jakże przy okazji prosta! Urzekający, chodliwy pomysł. Podejrzewam śmiało, że wkrótce zostanie skopiowany w wielu tytułach, bo przecież prościej zrobić taki manewr, niż dodawać do gry całe strony kodu o tym, jak bohater ma specjalny ruch na strzelanie zza rogu.

Rozrósł się także system łamania kodów podczas „włażenia do komputerów". Ponieważ Fisher lubi sobie czasem coś z sieci ściągnąć, naturalną potrzebą staje się zabawa w hakera. Tu rozwiązano to w taki sposób, że pojawiają się adresy IP, a obok licznik z cyferkami. Oczywiście ucieka czas. Teraz trzeba się zabawić w małego kombinatora i dobrać odpowiednie liczby na odpowiednie miejsca – zwykle dwie, trzy pierwsze liczby pozwalają nam wybrać odpowiedni adres IP z listy. Ale czasem, zwykle ze względu na czas, niestety trzeba strzelać, co nie ukrywam,



Nie zmieniły się metody otwierania zamków. Znów jest „kręcenie gałki". Ale teraz można dodatkowo zamek po prostu wyłuskać z drzwi.



Stary, dobry kabelek z kamerą, wsuwany pod drzwi. Nigdy nie wiadomo co jest za nimi.

Fisher nie patyczkuje się podczas walki wręcz. Od razu zakłada chwyty i dusi, lub podcina tętnice. Nie jest typem boksera.

MODE

dodaje całej zabawie smaczku i adrenaliny, jak praca sapera i odwieczny dylemat „który kabelek przeciąć". Jeśli się to wszystko uda, mamy szansę pokonać kolejny etap w grze i zapisać jej stan (bo nigdy nie wiadomo, co jest za progiem). Aha! No, właśnie! Wreszcie nie ma konieczności czołgania się od checkpointu do checkpointu z duszą na ramieniu. Po latach dosłownie pisania odezw do Ubisoft, można sobie zapisywać grę w dowolnym momencie. Pewnie zaraz się znajdą twardziele, którzy powiedzą, że to „szydera" zapisywać grę między misjami. Moja odpowiedź brzmi: to nie zapisujcie. Co za problem. Opcja w każdym razie jest.

Zastanawiałem się o czym jeszcze napisać, żeby dać pokaz szczegółowości tej gry i wiem, o czym napiszę. Wyobraźcie sobie, że przywykliście do wpadania przez drzwi z hukiem. Tu (zakładając, że nie są to drzwi przesuwane), można oprócz tego je uchylić, wsunąć pod próg kamerkę z kablem optycznym, a nawet delikatnie wychylając gałkę, tak samo delikatnie zaglądać do środka. Można otworzyć zamek wytrychem, albo wyjąć go nożem. Ile jest możliwości z samymi drzwiami! Wszystko prościutkie, bo kiedy podchodzimy do używalnego przedmiotu (w tym i drzwi) pojawia się maleńka lista z możliwościami działania. Fajne, proste i kręci. Tak, jak trzeba. No, ale to cały czas nie wszystko. Bo jeśli czaimy się przy drzwiach, mamy za plecami światło, a za drzwiami jest ciemniej niż na zewnątrz, stojący tam strażnik dostrzeże cień w szparze nad progiem! I co zrobi? Ano różnie. Zależy, co mu się tam wylosuje z szerokiego wachlarza działań. Może na przykład przykopać w drzwi, żeby odcisnąć nam na oku dziurkę od klucza.

Krótko mówiąc... Ech... Brak mi słów po prostu. Prowadzenie Fishera, to jak gra na fortepianie. Z początku trudne i niezbyt sprawne, ale po godzinie, dwóch po prostu się mięknie i cały świat pada do stóp. Zabawa nabiera takich kolorów, że będziecie maniakalnie poszukiwać przeciwników, żeby tylko zmierzyć się z nową sytuacją. Będziecie sobie celowo utrudniać, będziecie wabić po kilku przeciwników, żeby kombinować jak im dacie radę. Super, super sprawa! W żadnej grze dotychczas tego nie doświadczyłem.

Robię to, co powinno być zrobione

Mocny nacisk położony został na tryb dla kilku graczy. Kiedy gra się ładuje, najpierw pytają nas o to w jakim trybie będziemy się bawić – dopiero wtedy do pamięci konsoli wpycha się „jądro" kodu. Tryb wieloosobowy, to znana z poprzednich części zabawa „Najemnicy kontra Szpiedzy", czyli grupa klonów Fishera przeciwko sprytnym żywym „wykrywaczom" Fisherów. Temat wałkowany wielokrotnie, więc może skupię się na czymś lepszym – kooperacji dwóch graczy. O, rrrrany! Tryb kooperacji tutaj jest najlepszym trybem dla dwóch graczy we wszystkich grach tego typu w historii! Pożera, gryzie, żuje, wytrawia i wypluwa gracza zmasakrowanego! Otóż brną przed siebie dwa ludziki (w najgorszym razie na podzielonym ekranie) i oprócz wszystkich standardowych patentów mają też akcje wspólne. Część jest wymuszana – na przykład „psikacz" do gaszenia żarówek działa w tym trybie tylko podczas trzymania spustu, więc najpierw jeden gasi światło drugiemu (tamten przechodzi), a następnie drugi kolega pomaga pierwszemu (i ten przechodzi). To jednak jeszcze nic. Wyobraźcie sobie sytuację, w której jedna z postaci podstawia drugiej pomocną dłoń, żeby sięgnąć do wysokiej krawędzi. A potem ludzik, który się złapał krawędzi zawisa i po nim na przykład wchodzi ten pierwszy. Albo inny patent. Strażnik stoi za płotem. Nijak nie da się przejść. Jeden koleś wyrzuca drugiego w górę, a tamten przelatuje przez płotek i spada dokładnie na przeciwnika. Słabo mrożące? Mrożące na maksa! Raz wpadłszy w tryb kooperacji nie można się już z niego wydostać. Jest po prostu uzależniający jak najgorszy nakrotyk! Te wszystkie krwawe patenty (które zresztą sprawiły, że gra ze statusu dla nastolatków uzyskała status dla „dojrzałych"), możliwości działania sprawiają, że pod względem przepełnienia gry detalami skradankowymi, **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory** jest najbardziej sycącym tytułem w historii!

Taki mam obowiązek.

Obowiązek mam taki, żeby cudo ocenić. I oceniam. Wspaniała grywalność, cudowne patenty, możliwość przechodzenia misji kilkoma sposobami. Zabijesz świadka? Na pewno jego informacje znajdziesz w komputerach. Nie masz pocisków? Poszukaj dobrze, na pewno jest metoda na sprytne ominięcie strażników. Grafika w grze cudowna, absolutnie nie mam zastrzeżeń. Płynna, mięciutka, ciekawa. Dźwięk stanowi wreszcie integralną część zabawy. Ważne skąd dobiega, jak jest głośny, co oznacza. Sterowanie nie przekombinowane. Scenariusz nie za ciekawy, ale nie przeszkadza. Więc dlaczego nie pobliże dychy w ocenie? Ech... Bo misji mało. Ubisoft wsadził tu tylko jedenaście misji (łącznie dla wszystkich trybów) – to zdecydowanie niewiele. Grę da się rozniesć w parę dni od A do Z. I co wtedy? Tryb online, oczywiście i ściąganie dodatkowych mapek, ale (niestety!) tylko poprzez Live! Dla kogoś, kto tego trybu nie doświadczy, gra pozostanie po prostu bardzo dobra.

Chaos Theory to taki supersilnik z kilkoma demonstracyjnymi mapami. Ma obłędny potencjał, na którego wykorzystanie czekamy. Trudno jednak wystawić dychę za sam potencjał...

Grabarz ■ ■

Live! power...

Posiadacze PS2 i NGC nie będą mogli dociągać nowych map z sieci. To smutna wiadomość, najwyraźniej na przeszkodzie stanął brak twardego dysku. Tylko usługa Live na to pozwoli. Być może pojawią się jakieś płyty z dodatkowymi danymi, aczkolwiek na tę chwilę niczego takiego się nie przewiduje. Właściciele PS2 i NGC mają za to na otarcie łez Killing Water Stealth Move, czyli dodatkowy ruch Fishera z wykorzystaniem wody. Ani Xbox, ani PC nie będą miały tego patentu. Sami zadecydujcie co lepsze.

PS2, GCN, Xbox — Doskonała skradanka, piękna gra!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubi Montreal
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Mem Card 2, Dual Shock 2, Live!, NA, Dolby Digital, DPL II

9.2

Tupeciki z głów!

Na trzecią odsłonę przygód Sama Fishera nagrzewałem się od momentu pierwszych zapowiedzi. Gotowy produkt, co w dzisiejszych czasach właściwie niespotykane, rozwalił mnie tym, że spełnia prawie wszystkie zapowiedzi twórców. To, co najbardziej spodobało mi się w Chaos Theory, to swoboda rozgrywki, definiowana nie tylko ciekawszym i znacznie bardziej złożonym designem poziomów, ale przede wszystkim spuszczeniem głównego bohatera ze smyczy. Chcesz się skradać? Możesz się skradać, nie ma problemu. Chcesz przejść cały poziom, nie zdejmując palca ze spustu? Spoko, ale uważaj, bo łatwo nie będzie. To, jak gra reaguje na zachowania gracza przeszło moje oczekiwania. Kolesie faktycznie inaczej się zachowują, gdy znajdą rozwalonego strażnika, a inaczej, gdy zgaśnie światło. Przewidywanie, kiedy i dokąd ruszą, to zabawa sama w sobie.

Fabuła, to co najbardziej mnie kręci w książkach, filmach i grach, jest wreszcie przyjazna dla użytkownika. Przyznam się, że w pierwszym Splinterze w połowie historii zgubiłem się totalnie w tym, co się dzieje i dlaczego, trochę lepiej było w Pandorze, ale Chaos Theory to pod tym względem mistrzostwo świata. Historia jest godna Clancy'ego, który zapewne całej fabuły na oczy nie widział, ale nie musi się wstydzić tego, co podpisał swoim nazwiskiem, bo ghostwriterzy stanęli na wysokości zadania.

Osobne słowa zachwytu idą na oprawę. Grafika rewela, ale to, co naprawdę wgniata w fotel to dźwięk i jego wpływ na to, jak się gra. Nowy wskaźnik głośności ruchu i zniekształcenia dźwięków przez otoczenie sprawiają, że nie można się opędzić od wrażenia uczestniczenia w perfekcyjnie przygotowanym interaktywnym filmie. A to, że dźwiękiem (tak samo jak światłem) można w tej grze manipulować, to nauka na przyszłość dla wszystkich twórców skradanek. Dodatkowo do Splintera dołączono ścieżkę dźwiękową, która zmiotła tupecik z czubka mej głowy.

Ubisoftowi wyszła gra totalna, w mojej opinii zjadająca na śniadanie pretensjonalnego i wydumanego MGS'a 3. A teraz rzucajcie pomidorami, rozwalę je wszystkie w locie. [Cubituss]

- **Dobre:** Dynamiczny i widowiskowy wyścig, łatwe sterowanie, NARESZCIE ktoś inny w roli eyetoy-bohatera.
- **Złe:** Zaledwie pięć tras. Bardzo rozbudowanych i ładnie wykonanych, ale... tylko pięć.
- **Brzydkie:** Momentami słaba komunikacja na linii gracz-kamera.

Vivendi · PS2, Xbox, GCN · platformer

Robots

KOLEJNY CRAP NA LICENCJI

Gra na licencji animowanego filmu, przeznaczona dla młodszych graczy. Nie lubię tych słów, bo wiem, że oznaczają kolejnych kilka godzin straconych na przesiadywaniu przed konsolą z nudnym tytułem. Co prawda nie można z góry zakładać, że będzie aż tak źle, ale naprawdę rzadko się mylę jeśli chodzi o crapy. Na nich się znam, jak mało kto – w końcu Midasy mam obcykane.

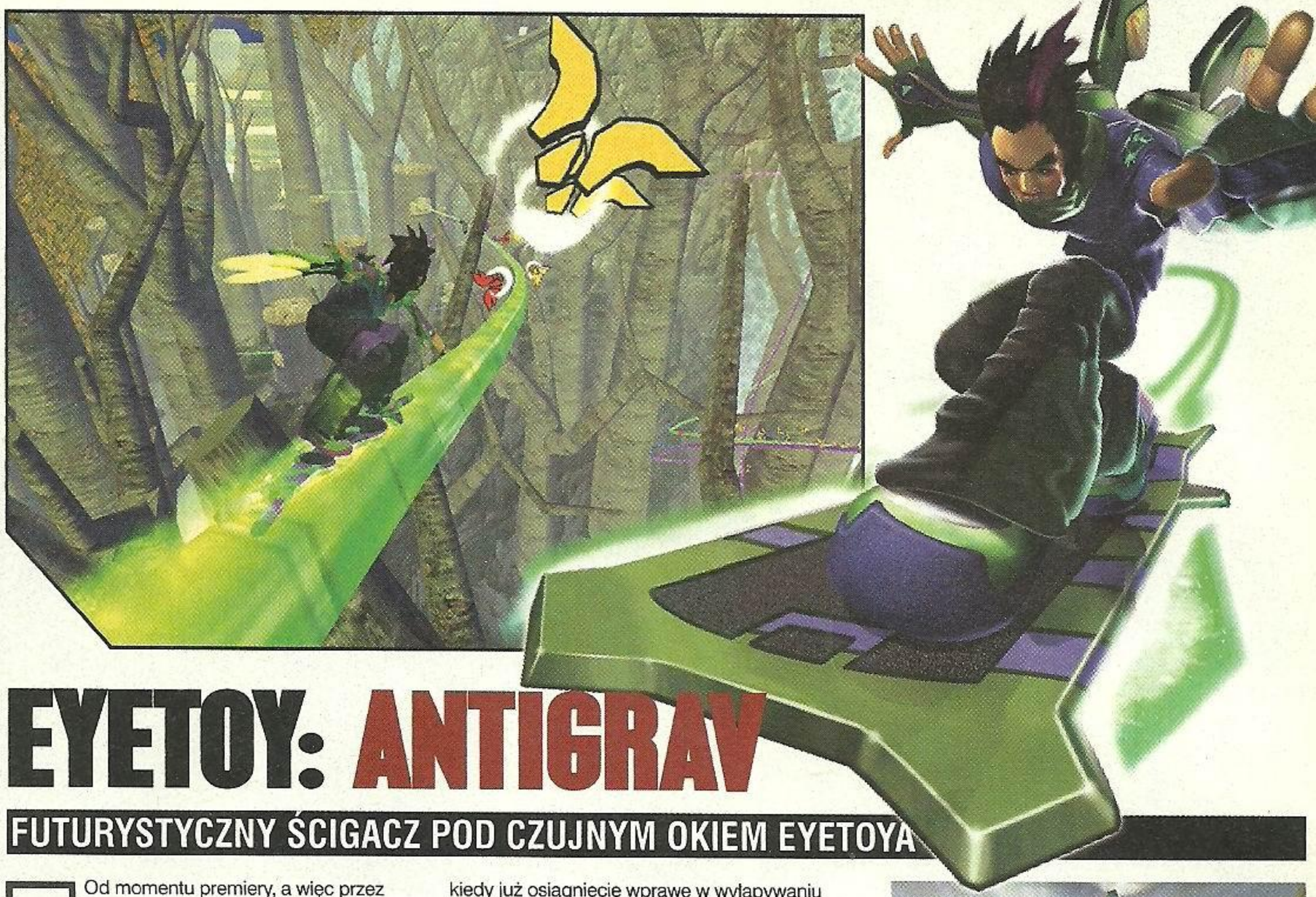
Dobra, Robots stworzyła ekipa Eurocom, która dostarczyła niedawno Spyro A Hero's Tail, a teraz dłubią przy Batman Begins i wcale nie jest to dobra wiadomość dla fanów Nietoperza, bo zarówno przygody smoka jak i młodego robota są po prostu przeciętne. Robots jest platformówką dla młodszych graczy, a bohaterem jest mały blaszak od zawsze marzący o wynalezieniu czegoś niesamowitego, co sprawi, że jego gatunkowi (?) będzie żyło się lepiej. Akcja zaczyna się w małym miasteczku, a później przenosi się do wielkiej metropolii gdzie Rodney będzie wykonywał zadania dla różnych osób. Szkoda tylko, że wszystkie polegają na tym samym, czyli zbieraniu określonej ilości jakichś przedmiotów. Wiąże się to ze skakaniem po platformach, przekładaniem dźwigni i walką z przeciwnikami. Zaskakujące prawda? Nie, ja naprawdę nie mam sił do takich gier. Czy naprawdę aż tak trudno wyjść poza schemat? Niektórym na pewno.

Cała zabawa polega na robieniu tych samych czynności w kółko. W sumie Jak 3 też był taki, ale tam jest i strzelanie z różnych broni i skakanie po platformach. Jest też latanie na lotni, jazda po pustyni dopasionymi furami. I do tego tona minigier, przez co czuje się niedosyt po ukończeniu gry. Po prostu człowiek dobrze się bawi i jest mu mało. A Robots idzie po najmniejszej linii oporu – co z tego, że można się ścigać biegając w „chomiczym" kółku skoro cała reszta gry to strzelanie na oślep (bo przecież kamera nie może pokazywać tego, co najważniejsze), albo jatka w trybie fpp (ale ruszać się nie można), do tego połączona ze skakaniem po platformach. Rodney wpada do pomieszczenia, wybija do nogi wszystkich, przełącza co się da i zbiera jakieś przedmioty. I znów, i jeszcze raz. Nuda taka, że nawet dzieciaki nie będą się dobrze bawić.

Animacja szarpie, postacie coś mówią, ale głos idzie trochę szybciej niż obraz, co daje koszmarny efekt. Autorzy chcieli przyszpanować „dowcipem" i oto mamy dziadka robota mówiącego, że ciągle coś gubi – ostatnio na przykład prostatę. Fajnie nie? Myślę, że Wasze pociechy nie będą się skręcać ze śmiechu jak to usłyszą. Raczej z bólu – niedobrze im się zrobi, jak zobaczą lichą grafikę, kanciaste postacie i przeciętną ilość szczegółów kolejnych miejscówek. Robots to słaba gra i kropka.

[Mielu] ■ ■

OCENA: 4.4



EYETOY: ANTIGRAV

FUTURYSTYCZNY ŚCIGACZ POD CZUJNYM OKIEM EYETOYA

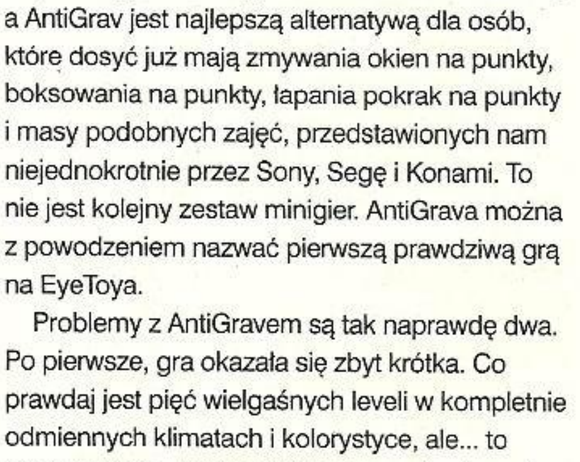
Od momentu premiery, a więc przez ostatnie półtora roku, oko EyeToya nie potrafiło uwolnić się od pewnego schematu. Nawet pomimo tego, iż gier regularnie przybywa i można dokopać się wśród nich prawdziwych perełek (Groove, Kinetic, Play 2), wszystkie te tytuły łączy jedna wspólna cecha – wyzierająca ze środku ekranu sylwetka gracza. Cóż z tego, że gier na EyeToya nigdy nie brakowało, skoro żaden z tych tytułów nie miał ani ciekawej fabuły, ani choćby motywu zachęcającego do zabawy. Nigdy nie pojawiła się długa, od początku do końca przemyślana gra, w której obsługa EyeToya zeszłaby w końcu na drugi plan. Tak długo, jak producenci uważać będą gapienie się na własną sylwetkę za zabawne, nie uwolnimy się od zalewu prostych mini gier, do obsługi których potrzeba luźno zawieszonych rąk. A pomysły na kolejne maski powoli mi się kończą. AntiGrav jest inny!

Harmonix obiecywało dostarczyć grę, która zrewolucjonizuje mielony do znudzenia schemat. Firma nie od dziś wie, jak robić tytuły innowacyjne, wszak nagrody za osiągnięcia nie wzięły się znikąd. To wraz z Karaoke Revolution gry śpiewane rozpoczęły tryumfalny pochód przez konsole i to właśnie przez Frequency nastała moda na rytmiczne zręcznościówki. Istnieje duża szansa, że wraz z AntiGrav raz na zawsze skończy się era, w której EyeToy kojarzony był wyłącznie z szeregiem prostych mini gier.

AntiGrav to wyścig deskolotek, a dokładniej – szalony przejazd przez futurystyczne plansze pełne rurek, skoczni i pierścieni, przez które należy się przebić, aby odsadzić przeciwników. Ta gra, to najprawdziwszy na świecie futuracer, ale tym razem z graczem w roli kontrolera. Kamera potrzebna jest wyłącznie w jednym celu – aby postać jadąca na desce powtarzała ruchy grającego. Świetna sprawa. Schylcie się, a schyli się skater. Podskoczcie, a chłopak (lub dziewczyna) zrobi dokładnie to samo. Przejazd przez kolorowe trasy sam w sobie nie byłby niczym skomplikowanym, gdyby nie tony świecidełek, po które w trakcie jazdy należy wystawiać łapy. I tu kolejne zaskoczenie – wyciągnijcie prawą rękę do góry, a zobaczycie, jak Wasz bohater robi dokładnie to samo. Przeciągnijcie się, a wraz z Wami przeciągnie się wyczynowiec. Świetna i bardzo wymagająca sprawa – tym bardziej, że zbieranie kryształów jest kluczem do zwycięstwa. Jak to?

A tak – kompletowanie kolorowych groszków za każdym razem zwiększa prędkość jazdy, więc kiedy już osiągniecie wprawę w wyłapywaniu zarówno wiszących, jak i leżących świecideł, nikt nie dogoni pędzącego szaleńca. Do gry potrzeba niewiele miejsca, znacznie mniej, niż w przypadku pozostałych tytułów z dopiskiem EyeToy. AntiGrav rejestruje jedynie położenie dłoni i głowy, a następnie przenosi te parametry na pędzącego wariata. Wykonywanie długich skoków, grindowanie po kilometrowych poręczach, zgarnianie dopałek, schylanie się nad przeszkodami, odpalanie boosta i w rezultacie bardzo popisowych combosów – efektowność to najlepsze imię tej gry. W pewnym momencie można naprawdę poczuć się jak człowiek na deskolotce, a AntiGrav jest najlepszą alternatywą dla osób, które dosyć już mają zmywania okien na punkty, boksowania na punkty, łapania pokrak na punkty i masy podobnych zajęć, przedstawionych nam niejednokrotnie przez Sony, Segę i Konami. To nie jest kolejny zestaw minigier. AntiGrava można z powodzeniem nazwać pierwszą prawdziwą grą na EyeToya.

Problemy z AntiGravem są tak naprawdę dwa. Po pierwsze, gra okazała się zbyt krótka. Co prawdaj jest pięć wielgaśnych leveli w kompletnie odmiennych klimatach i kolorystyce, ale... to tylko pięć tras. Jasne, dużo czasu upłynie, zanim poznacie je na pamięć i nauczycie się walczyć o pierwszą lokatę, jednak nie ukrywam, że chciałbym widzieć tych tras przynajmniej dwa razy więcej. To, co jest, zostało urozmaicone na wszystkie możliwe sposoby. Przed przystąpieniem do wyścigu ustalacie, czy interesuje Was walka z rywalami (Speed), czy może bardziej – wyciskanie punktów (Style).



■ **Coś nowego, wreszcie coś nowego. Szkoda tylko, że zabawa jest taka krótka.**

Oba tryby wymagają solidnego treningu, więc macie pewność, że AntiGrav w jeden wieczór nie pęknie. Ale co będzie po trzech dniach? Druga sprawa, to problem oświetlenia. Nawet w momencie, gdy skierowałem na siebie trzy jaskrawe lampy, EyeToy ciągle zgłaszał problemy ze słabą widocznością. Ta gra ma ogromny apetyt na światło, a jego brak owocuje bardzo przykrymi niespodziankami. U mnie objawiały się tym, że skejcik nerwowo machał łapami, które za nic w świecie nie reagowały na komendy. Czasem w przedziwny sposób skakała mu też głowa i nie zawsze wykonywał zaproponowane przeze mnie kombosy i triki.

Pomimo tych problemów, AntiGrav ma do zaoferowania znacznie więcej, niż niejedna dotychczasowa minigra. Potrafi też solidnie zmęczyć, co zapisuję jej oczywiście na plus. Poza tym, wygląda prześlicznie, jednak nie dzięki średniej urody teksturom, ale bardzo żywej kolorystyce i płynności przejazdu. Świetnie się na to patrzy, rewelacyjnie uczestniczy, a muzyka w klimatach funky i drum'n'bass tylko pomaga.

Szkoda, że sam EyeToy nie jest maszyną doskonałą i zdarza mu się czasem przekłamać ruch, bądź zwyczajnie czegoś nie zauważyć. Testowałem wszystkie gry na kamerkę Sony i problem dotyczył każdej z nich. AntiGrav wymaga jednak sporej precyzji, więc tego typu błędy po prostu psują zabawę. Gdyby tylko EyeToy był bardziej precyzyjny, ocena na pewno poszłaby w górę. Ale i tak jest dobrze.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — PRAWDZIWA gra na EyeToya, ale trochę za krótka.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Harmonix
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2, EyeToy

7.0

- **Dobre:** Śliczne tła, ciekawa przygoda, fajne pomysły wplecione w rozgrywkę.
- **Złe:** Dialogi to amatorka. Nie wszystkim mogą się spodobać karty.
- **Brzydkie:** Otoczenie podczas walk jest biedne jak mysz kościelna.

BATEN KAITOS: ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

KAŻDA REGUŁA MA SWOJE WYJĄTKI I WŁAŚNIE NA TAKI TRAFIŁEM

Po tak przedziwnie, żeby nie powiedzieć głupio brzmiącym tytule ciężko spodziewać się naprawdę dobrej gry. A jednak, na przekór temu BK okazał się bardzo przyjemnym role-playem. Choć nie pozbawionym wad. Krótko mówiąc, w ciągu kilku miesięcy Namco dostarczyło na Kostkę dwa warte kupna erpegi. I to zupełnie różne!

Baten Kaitos to nazwa świata, w którym lądy, niczym wyspy, unoszą się w powietrzu, a ludzie podróżują między nimi przy pomocy latających łodzi i statków, a nawet własnych skrzydeł. Dno przestworzy wyścielają trujące chmury, których nigdy nikomu nie udało się sforsować. Jednak legendy mówią, że w zamierzchłej przeszłości, której dziś nikt już nie pamięta, kontynenty pływały w olbrzymiej wodzie, zwanej Oceanem.

Głównym bohaterem gry jest niebieskowłosy młodzieniec, któremu ludzie Imperium zabili niegdyś bliskich. Oczywiście Kalas szuka teraz zemsty. Chłopak ma swojego anioła stróża, w którego wciela się gracz. Bohater często pyta się go o zdanie, a odpowiedź ma wpływ na przebieg dialogów z resztą postaci. Dosyć ciekawy pomysł, fajnie wypadający w praktyce.

Oczywiście z czasem do Kalasa dołączają kolejne postacie, a raczej on mimowolnie przyłącza się do nich. Młodzieńca interesuje tylko jego własna zemsta i nie za bardzo obchodzą go losy świata, jednak szereg wydarzeń tradycyjnie wplątuje go w całą zawieruchę. Jego negatywny stosunek do misji sprawia, że można go naprawdę polubić.

Choć z początku mogą być z tym kłopoty, gdyż dialogi nagrane są po prostu kiepsko. Fakt, jest ich znacznie więcej niż w Tales of Symphonia i tylko mało ważni NPC są niemi. Jednak głosy dobrano bardzo słabo, a i lektorzy średnio przykładają się do swoich ról. Po pewnym czasie przestaje się zwracać na to uwagę, no ale pierwsze wrażenie jest podobno najważniejsze. Za to muzyka mnie urzekła! Niemal każdy kawałek wspaniale buduje atmosferę i wpada w ucho. Skrzypce, bębny, gitara, a czasem nawet wokal – to wszystko sprawia, że Baten Kaitos słucha się z najwyższą przyjemnością. I to nie tylko podczas jakichś scenek czy walk z bossami; nawet zwykły spacer po mieście umilają świetne zaaranżowane utwory.

O oprawie wizualnej można by napisać książkę. A to dlatego, że jest wielce zróżnicowana, przez co paradoksalnie z początku może odrzucać. Przynajmniej tak było w moim przypadku, jednak z czasem przekonałem się, że naprawdę warto dać jej szansę. Postacie, pola walki i część wnętrz została wykonana w trzech wymiarach, ale przytłaczającą większość teł narysowano ręcznie. Do tego dochodzą niekiedy wstawki filmowe.

I jak tu w kilku zdaniach to wszystko opisać? Spróbuję po kolei. Właściwie wszystkie obiekty 3D wyglądają słabo lub tak sobie, z kilkoma wyjątkami. Areny walk czasem aż krzyczą z braku detali, na szczęście całkiem niezłe efekty ataków rekompensują w pewnym stopniu tę stratę. Za to rysowane tła wraz z animowanymi elementami to ósmy cud świata!

Miasto skąpane w powiewających na wietrze kwiatach czy rybacka wioska unosząca się wśród purpurowych chmur robią takie wrażenie, że czasem aż brak słów. Ich design z kilkoma wyjątkami także powala. Wszystko jest bardzo baśniowe. Króluje zieleń, purpura, fiolet i błękit, dobrane w zabójcze kompozycje. Gracze, którzy preferują mroczne, zbroczone krwią lochy, raczej się tutaj nie odnajdą, ale nie można mieć wszystkiego. Na siłę można się uczepić, że czasem kamera jest trochę niefortunnie ustawiona i trudno dostrzec bohatera. Filmiki wyglądają bardzo fajnie i wyreżyserowano je z rozmachem, jednak z wyjątkiem intra przez pierwsze kilkanaście godzin nie zobaczycie żadnego. Trochę kuleje niestety design. Już nie wspominam o mięsie armatnim, ale o głównych bohaterach. Do Kalasa potrafiłem się przyzwyczaić, ale blondwłosa, ubrana w róż Xelha to szczyt bezguścia. Zwłaszcza wyraz jej twarzy jest niewinny aż do mdłości. Wszystko to tworzy wielki misz-masz; jednym razem gra budzi zachwyt, innym – odrzuca.

Wspomniałem już, że fabuła znowu kręci się wokół ratowania świata. Nie jest to na pewno powód, by autorzy pękali z dumy, ale w zamian dostaliśmy przepotężną dawkę subquestów. Niektóre są nawet, że tak powiem, piętrowe. Na przykład pewien dziadek poprosił mnie, bym pomógł mu skompletować drzewo genealogiczne jego rodziny. Problem w tym, że miał pięć żon, z którymi miał dzieci, które miały dzieci... Mało tego. Nie każdy od razu wpisze się na listę. Niektórzy wpierw proszą, by przynieść im jakiś przedmiot lub odnaleźć jeszcze kogoś. Roboty jest w Baten Kaitos na długie, długie godziny, ale dla chcącego nic trudnego.

Wielu z Was może z nieufnością patrzeć w stronę Baten Kaitos z powodu systemu walki opartego o karty. Z początku moje nastawienie było identyczne. Jednak po opanowaniu podstawowych zasad, nie miałem z tym żadnych problemów. Nie licząc kilku modyfikacji, w praktyce niewiele się to różni od wybierania odpowiedniego ruchu z listy. Fakt, karty się kończą, a walka może zależeć od tego, czy ułożą się one w sprzyjającej kolejności, jednak to wszystko jest do zaakceptowania. Nie przepadam za karciankami, jednak w przypadku tej gry walka sprawiała mi sporą radochę. Oprócz sytuacji, kiedy napotykani po drodze przeciwnicy okazywali się trudniejsi niż bossowie. Ale to, jak mówiłem, zależy od rozkładu kart.

Baten Kaitos to gra równie dobra jak Tales of Symphonia, jednak zupełnie odmienna klimatem – inny styl graficzny, turowe walki, nowe drogi rozwoju postaci, nietypowy pomysł na budowę świata – to wszystko różni obie pozycje. A jednak przyjemność z zabawy jest podobnie wysoka i trudno mi wskazać jednoznacznie, który tytuł warto kupić w pierwszej kolejności.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy sklepowi Gamefan (www.gamefan.pl).

GameCube — Skrzydła anioła bez zgody na start? Wręcz przeciwnie!

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Monolith
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, Dolby Pro Logic II

8.4

- **Dobre:** Ciekawe pomysły na poziomy, podstawowe elementy serii na miejscu.
- **Złe:** Nowe rozwiązania, brak trybu dla kilku graczy i edytora poziomów.
- **Brzydkie:** Scenki przerywnikowe i wiele uproszczonych obiektów w grze.

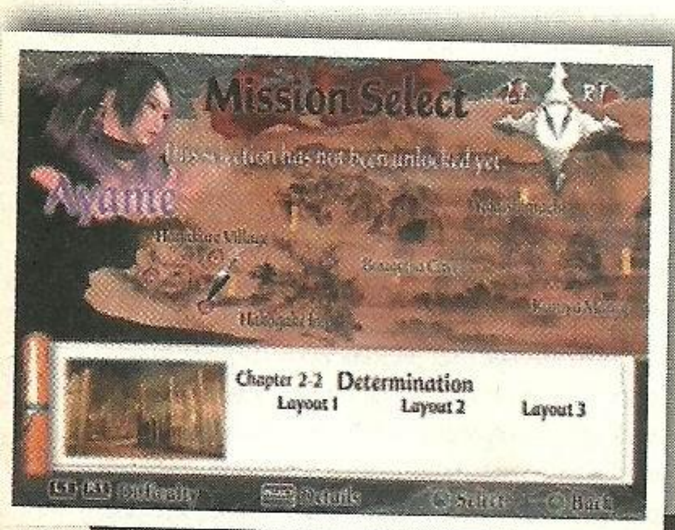
KILL DA BOSS...

Jedyną grywalną dodatkową opcją w grze jest walka z bossami. Możemy wybrać postać, pojedynek z bossem (dostępne są jedynie te, które już pomyślnie zakończyliśmy) i poćwiczyć układy. Trochę to dziwne, zważywszy na fakt, że bossa nie załatwimy z ukrycia, a trzeba walczyć z nim normalnymi combosami w otwartej walce, czyli akurat tym, co Fatal Shadows ma najsłabsze. Dziwnymi torami przemieszczają się myśli autorów gier.

TENCHU: FATAL SHADOWS

DOSŁOWNIE JUŻ NA DNIACH NIE TRZEBA SIĘ BĘDZIE MYĆ, ŻEBY ŁADNIE PACHNIEĆ

Rozwiązany zostanie w ten sposób problem tych milionów nastolatków na całym świecie, którzy nie mają czasu się myć, a z resztą – jak sami twierdzą – i tak się przecież nie pocą. Naukowcy poradzą im zażywanie pigułek zapachowych, po których pachnieć się będzie przez co najmniej pół dnia. Niezły plan. W takiej sytuacji znacznie utrudniona zostanie praca złodziei, którzy nieopatrznie łyknąwszy za dużo „perfum" przed akcją, zbudzą nawet umarłego dosadną wonią na przykład truskawek. Modna Ayame, czy Rin – bohaterki kolejnej części Tenchu, także musiałyby się bez takich tabletek obywać. Tym bardziej, że obie są zabójczyniami i mają na głowie o wiele poważniejsze rzeczy, niż podbieranie komuś z domu srebrnej zastawy.



Za siedmioma górami...

Kolejna część Tenchu pod tytułem Fatal Shadows ma zarówno nowego producenta (From Software), jak i dystrybutora (Sega). Każdy zdrowo myślący gracz spodziewa się więc, że będzie w grze fura nowych rzeczy. Niestety, pomimo, że **Tenchu: Fatal Shadows** jest grą dobrą, największe szanse ma zostać co najwyżej tym, czym stał się dla serii Final Fantasy tytuł Final Fantasy X-2. To zaś ze względu na fakt, że właściwie od początku uznawany był za poboczną historię w grze.

Tenchu: Fatal Shadows opowiada historię Ayame i Rin. Ayame jest kunoichi (panienką ninja), która właśnie utraciła kolegę ninja (Rikimaru) – tak przynajmniej sądzi, ponieważ w ten sposób zakończyła się pierwsza część Tenchu. Gwoli wyjaśnienia dodajmy, że Fatal Shadows rozgrywa się po pierwszej, a przed drugą częścią gry, czyli Rikimaru wciąż uznany jest za zaginionego. Empatyzując z Ayame: jedyny kandydat na męża zaginął i robi się dramat. Wiadomo, że trudno o bardziej złośliwe babsko, niż stara panna. Będzie zatem krwawo.

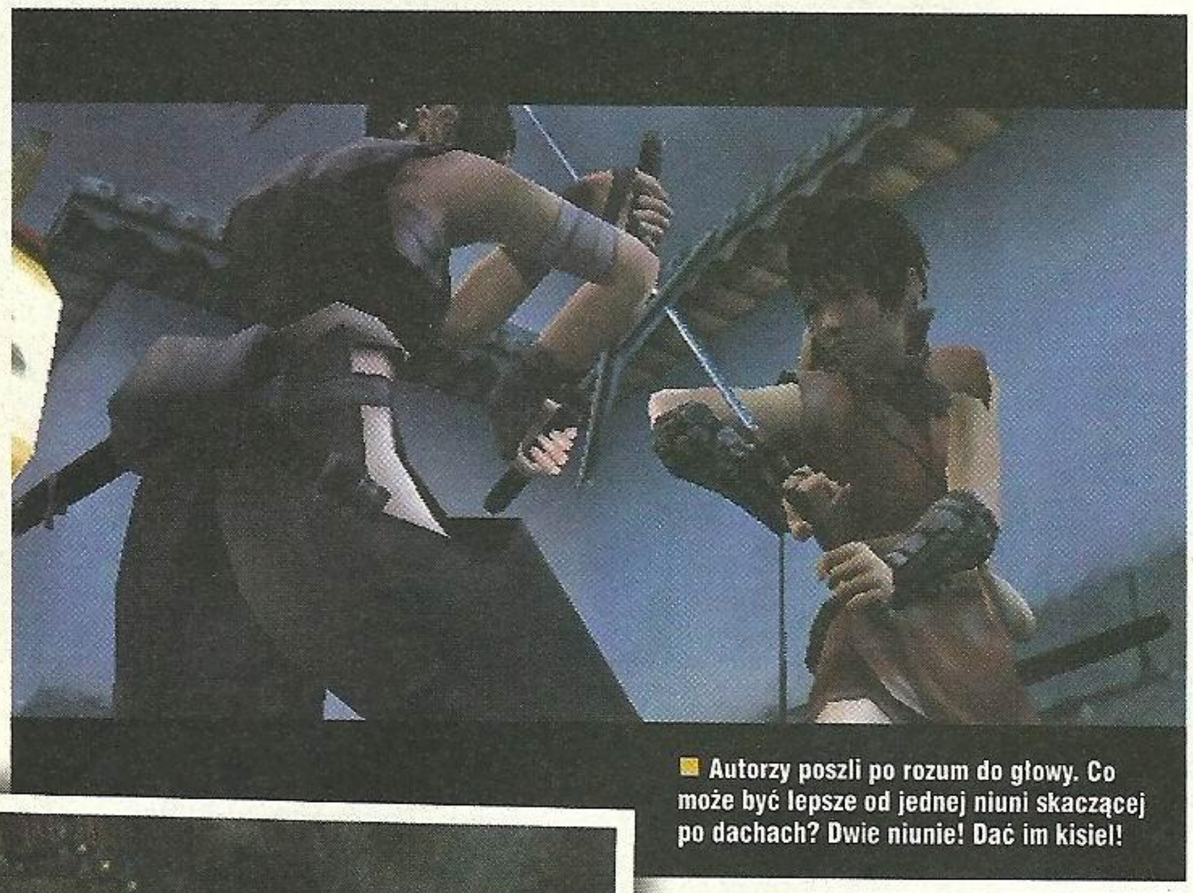
Postawmy się teraz na miejscu autorów. Co jest lepsze niż fajna, agresywna panienka fikająca po dachach? Proste. Dwie panienki fikające po dachach! I dlatego też Ayame spotyka Rin: przesłodkie dziewczę, które postanawia zająć się trudnym fachem zabójcy. Ponieważ jednak Rin jest mała i wygląda z daleka jak Janko Muzykant, nikt nie bierze jej poważnie i z początku wszyscy spuszczają jej łomot. Mało tego. Jej wioskę palą, a za wychowanie panieneczki bierze się Japończyk o twarzy tak smutnej, że wycisnęłaby łzy z kamienia. A zgodnie z zasadą, że zły dotyk boli całe życie, mała Rin mści się na bożym świecie bez wyjątku i litości.

Takie oto dwie panie mkną sobie przez świat i w zasadzie, o czym przekona się każdy, kto Tenchu doświadczy, z czasem robi się nam wszystko jedno po co. Scenariusz jest płaski i nie wciąga. Toteż autorzy poszli po najmniejszej linii oporu, żeby wciągnąć graczy w zabawę. Przed każdą misją są trzy rodzaje filmików. Pierwszy, to zapowiedź. Tuż po zakończeniu poprzedniej misji, zapowiadana jest następna, mniej więcej tak: w tle lecą urywki filmików, a zacięty głos opowiada, że „Ayame stanie oko w oko z mordercami! Kim są zabójcy górników? Dlaczego strajkują pielęgniarki? Co powiedział przeor klasztoru zakonników ślubujących milczenie? Wszystkiego dowiecie się w... „Ślepym Ostrzu Tępej Furii". I mamy następną misję o wzmiankowanym tytule. Potem leci drugi filmik, w którym narrator opowiada coś wierszem. Żeby było zabawniej poezje autora są zupełnie niezrozumiałe, a już najśmieszniejsze jest to, że przez całą grę filmik jest dokładnie ten sam. Tylko wierszyk się zmienia. Jak to nazwać? Przychodzą mi do głowy pewne określenia, ale ich nie podam. Wiele to było pracy zrobić filmiki przerywnikowe? Od razu odpowiem na to pytanie: niewiele. Bo całą grę da się przejść w niecałe 5 (słownie: pięć) godzin! Zostawię Was na chwilę z tą wiadomością.

Spotkanie oko w oko z przeciwnikiem zupełnie się nie opłaca. Walka w zwarciu to loteria.

Żywot czajnika...

Czajanki, zwane też skradankami mają swoje prawa. Wiadomo, że wszystkie opierają się na klasycznym

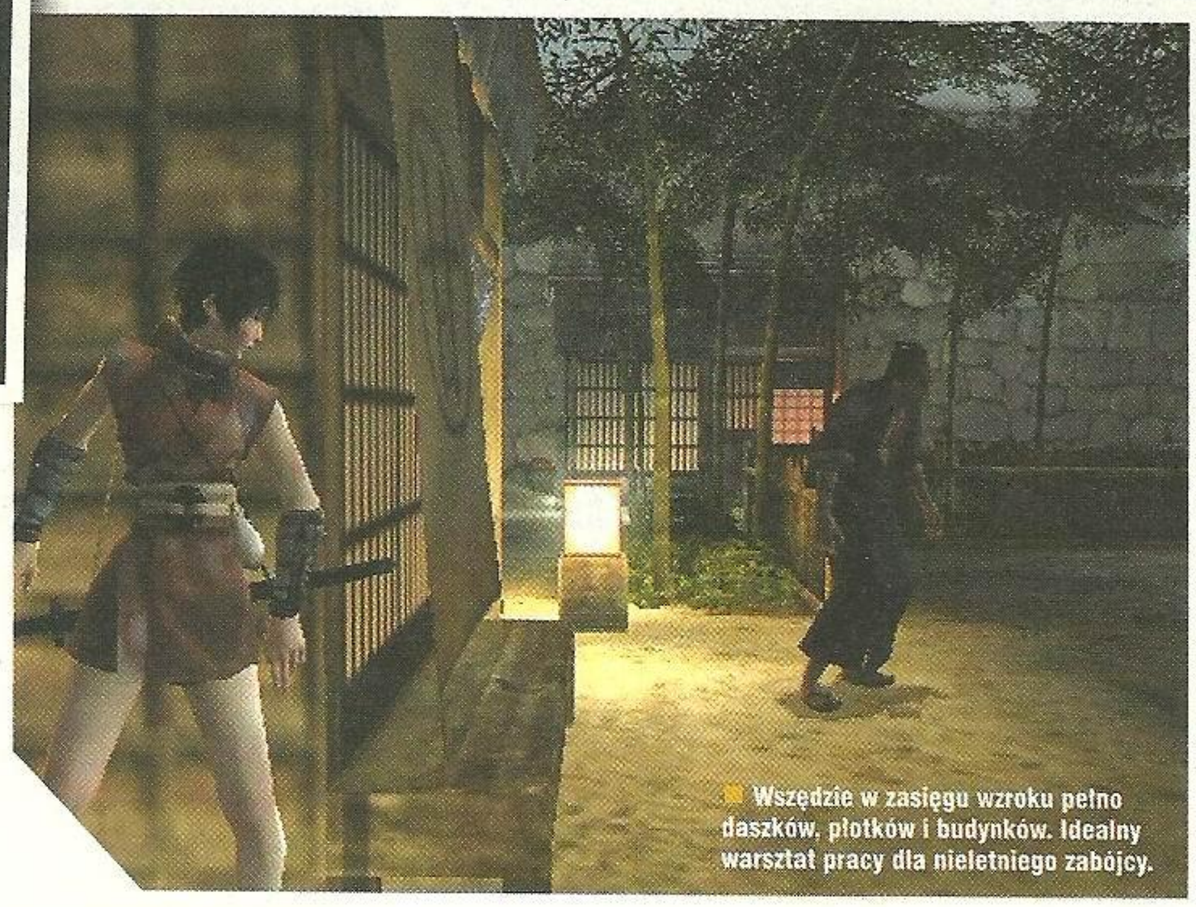


Autorzy poszli po rozum do głowy. Co może być lepsze od jednej niuni skaczącej po dachach? Dwie niunie! Dać im kisiel!

schemacie poziomów, które są tak naprawdę labiryntami. Po tych labiryntach chodzą ludziki i trzeba przejść od punktu A do B tak, by jak najmniej ludzików nas widziało i słyszało. Cała gra jest zwykle szeregiem takich labiryntów, na które naciąga się różne skórki i nadaje im różny klimat. Ale tak naprawdę schemat jest jeden. W Tenchu labirynty są wielopoziomowe. To znaczy mamy linkę z hakiem oraz możliwość wysokiego skakania, a dzięki temu możemy zwiedzać dachy, czy czołgać się w wąskich przestrzeniach. Oczywiście różni są wobec tego przeciwnicy. Część spogląda w górę, a nawet jest w stanie wskakiwać za nami na domki, czy drzewa. Robią to zwłaszcza łucznicy (nie bez kozery; są w końcu łucznikami) oraz inni ninja. W porównaniu z poprzednimi częściami pojawią się dodatkowo jako przeciwnicy mnisi z zatrutymi dmuchawkami, mnisi wyposażeni w nunchaku, panienki z instrumentami, którymi będą nas okładać po głowie, a nawet samuraje z mieczami w zębach. Pełen folklor i pełen serwis. A jednak czytacie moje słowa zapewne z taką samą obojętnością, z jaką ja to wszystko opisuję.

Tenchu: Fatal Shadows nie jest grą doskonałą. Nawet pomimo kilku cudów. Jednym z cudów jest poziom, który stanowi jaskinia. Jaskinie w Tenchu muszą być zawsze. To wiadomo. Ta jest jednak wybitna – wodospady, wiszące mosty, w niektórych miejscach szmaragdowe i błękitne ściany, a na nich pełgające refleksy wody. Gdzieniegdzie wody jest po kostki i trzeba iść naprawdę powoli, żeby nie zwrócić na siebie uwagi. A co najlepsze, przez cały poziom płynie rzeczka o bystrym nurcie, która działa jak teleport. Można do niej wskoczyć i wyskakuje się w innym miejscu. Pal licho, że rzeczka musiałaby płynąć w kółko, żeby dało się tak naprawdę zrobić. To doprawdy ciekawy i wyzywający poziom. Całe z resztą **Tenchu: Fatal Shadows** jest wyzwaniem. Jest to gra najtrudniejsza z dotychczasowych i nie mam co do tego wątpliwości.

Inny ciekawy, acz trudny poziom, to wizyta w monastyrze w górach. Mnisi z zatrutymi broniami, wszędzie krzewy, poukrywane przepaście i czający się wśród krzaków strażnicy. Na koniec zaś pojedynek z dwoma bossami na raz. Poziom nie do przejścia za pierwszym razem. Kiedy po raz pierwszy dotarłem w nim do połowy z satysfakcjonującym mnie wynikiem, uznałem, że to jeden z najciekawszych poziomów w historii tej gry. Na pewno. Cóż jednak, skoro ani krzewy, ani cień nie dają nam schronienia. Możemy kucnąć wśród liści tak, że sami nie widzimy postaci, którą kierujemy, a przeciwnikom w ogóle to nie przeszkadza. Analogicznie z mrokiem i cieniem. Szkoda.



Wszędzie w zasięgu wzroku pełno daszków, płotków i budynków. Idealny warsztat pracy dla nieletniego zabójcy.

Nawet bogaty arsenał przedmiotów, którymi można sobie pomagać nie czyni rozgrywki lepszą. Większość przedmiotów znamy z poprzednich części, ale są też i nowe. Podstawą jest linka z hakiem, do wciągania się na przeszkody. Do tego lekarstwo odnawiające siły, antidotum na trucizny, gwizdek wabiący strażników, kość, która przywołuje psa wspomagającego nas w walce, pergamin z zaklęciem dodającym siły, pazury pozwalające się wczepiać w sufit, itp. Trzeźwo myślący gracz zada teraz pewnie pytanie: po co w ogóle się skradać? Przecież można by przelecieć przez grę jak dzikus, rozsmarować przeciwników na miazgę i już. Otóż nie radzę!

Tenchu Express

Ekspresowe przechodzenie gry w przypadku Fatal Shadows jest pomyłką absolutną. Po pierwsze, dlatego że – przysięgam - skończy się wtedy grę w dwie godziny. Mało to zabawne za cenę przekraczającą dwie stówki. Po drugie, nie odkryje się wszystkich ukrytych dodatków (patrz ramka), po trzecie wreszcie, jest to trudniejsze niż zabijanie przeciwników z ukrycia, ponieważ skopano system walki dokumentnie.

Za ciche zabijanie przeciwników dostajemy pergaminy. Pod pojęciem cichego zabijania rozumiem tutaj wciśnięcie przycisku ataku blisko przeciwnika, który nas nie widzi (bo na przykład stoimy za nim). Oprócz pergaminu dostajemy wtedy w prezencie od twórców gry fajową animację z ninjaską dokonującą na przeciwniku cudów chirurgii, jakich nie powstydziliby się najgorsi lekarze Hitlera. Laseczka podrzyna gardło, wbija miecze w głowę, łamie kręgosłup w kilku miejscach, ciska o glebę, miażdżąc czaszkę do formy beretu. Dodatkowo, jeśli damy radę w odpowiedniej chwili animacji wcisnąć „atak" raz jeszcze, w decydującej dla filmiku chwili wyświetli się kilkuklatkowy podgląd zachowania kośćca ofiary widziany na rentgenowskim prześwietleniu. To dopiero czad! Ale cóż – było już w poprzedniej części. Da się także załatwić dwóch przeciwników na raz, jeśli stoją blisko siebie. Niunia może na przykład złapać jednego za głowę rękami, a drugiego nogami i sprawnym przekrętem w bok spowodować, że obaj panowie spojrzą na własne plecy. Wszystko w zwolnionym tempie, więc naprawdę daje mnóstwo radochy.

W opozycji postawiono normalną walkę, która jest absolutnie bez sensu. Combosy nie „tropią" przeciwnika, więc wystarczy, że zsunie się on nieco na bok, żebyśmy pomaszerowali gdzieś przed siebie, machając piąchami i ostrzami, a przeciwnik zdąży w tym czasie wstać, otrząsnąć się i wsadzić nam w... plecy cały posiadany arsenał. Dodajmy do tego ponurego sprawozdania bronie, które są zatrute i wychodzi na jaw, że jeszcze w żadnej części walka nie była tak bezcelowa, jak tu. Za każdą cenę opłaca się po dostrzeżeniu nas przez przeciwnika ukryć się i poczekać kilka minut, aż się wszystko uspokoi. Niestety.

ENCYKLOPEDIA DLA NINJA

W grze dostępna jest opcja tzw. encyklopedii. Jest w niej miejsce na 41 scenek przerywnikowych, 31 filmów i dwadzieścia obrazków z postaciami. Każda z postaci może za zdobyte pergaminy kupować nowe umiejętności (przedłużanie combosów, bieganie po ścianach, itp). Jest tego bardzo dużo. Ukryte są także dodatkowo dwa poziomy. Pierwszy (o numerze 6-1) można odkryć przechodząc niezauważonym misję piątą. Drugi (7-2) odkrywa się, kiedy znajdziemy do niego mapę podczas misji w Nasu. Ayame może też mieć dwa dodatkowe kostiumy... Naprawdę sporo tego. Tylko czy warto w kółko i w kółko przechodzić te same misje, tylko dla odkrycia takich rzeczy?

Świnka skarbonka

Graficznie całość wygląda całkiem nieźle. Bez cudów-wianków, ale nieźle. Muszę powiedzieć, że nieco mnie to smuci. Tenchu zawsze stał nieco w cieniu Metal Geara, a mając w krótkim czasie szansę skończenia obu gier, muszę stwierdzić, że MGS prze do przodu swoim MGS-owym, żółwiowym tempem, za każdym razem pokazując klasę. Tenchu zaś pogubiło się w jakichś głupotach, z wypłaszczeniem scenariusza na czele. Niegdyś obie te gry mogły ze sobą konkurować, teraz Tenchu staje się grą hermetyczną, którą pokochać mogą tylko fani skradanek. Jak ja. To, jak Tenchu wygląda teraz, zawdzięcza głównie kilku pierwszym częściom, od których tak naprawdę odeszło bardzo niedaleko.

Swoją drogą **Tenchu: Fatal Shadows** nawet na tej drodze nieco się cofa. Nie ma trybu dla dwóch graczy, nie ma edytora poziomów, jest tylko masa zbędnych sekretów. To, czego nie tknięto od poprzedniej części nadal wygląda dobrze. Zmiany wyszły grze na gorsze i za nie głównie obcinam ocenę. Moje podstawowe zastrzeżenia: po co krzaki, skoro chowanie się w nich nic nie daje?; głupia walka; płaski scenariusz; skandaliczna długość (a może raczej krótkość) gry.

Fani serii, z którymi się utożsamiam, mogą się pokusić o zabawę. Inni lepiej niech sięgną po którąś z poprzednich części.

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Krótka i niedopracowana. Szkoda.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** From Soft
- **Liczba graczy:** 1

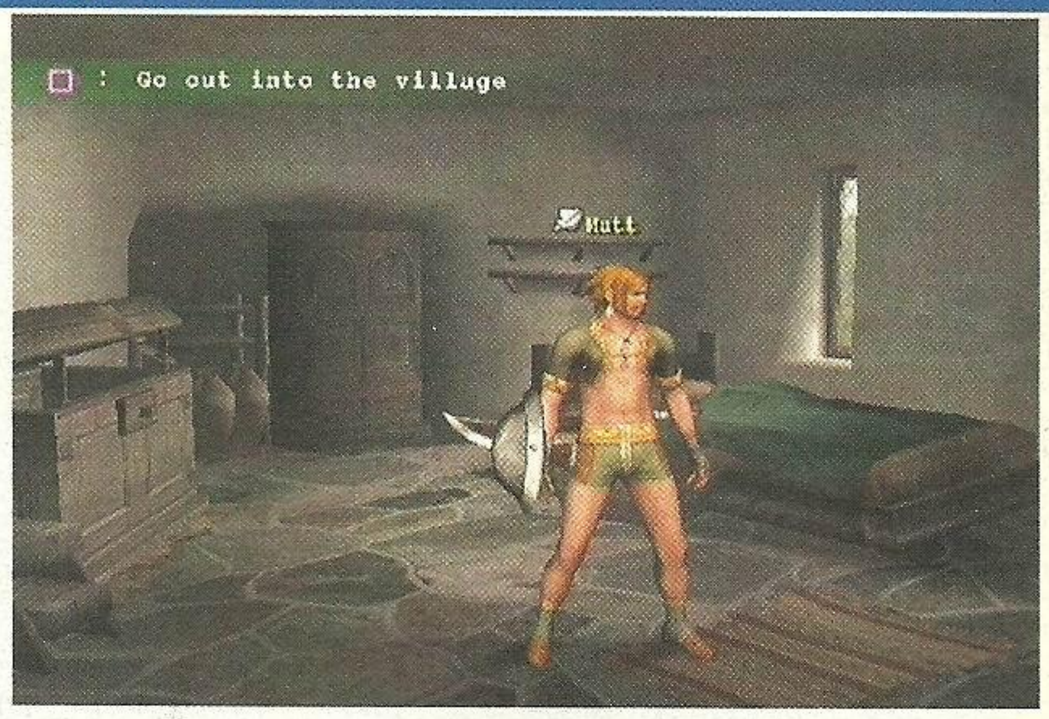
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.7

- **Dobre:** Rozwijanie bohatera, świetne bronie i ogromna swoboda ich tworzenia.
- **Złe:** Bez Network Adaptora gra się średnio-fajnie, a po pewnym czasie trochę nudno.
- **Brzydkie:** Projekty dinozaurów są okej, ale tekstury na nich... już nie.

Uzbrojony zaledwie w majty i scyzoryk bohater zaatakował jedyny nieagresywny gatunek dinozaira w grze.



MONSTER HUNTER G

Europejczycy tradycyjnie otrzymali swoją wersję gry na szarym końcu. W tym czasie Monster Hunter dorobił się w Japonii tak dużej popularności, że Capcom zaproponował graczom rozszerzenie o nazwie Monster Hunter G. Poprawki w tym dodatku dotyczą głównie zabawy online – ulepszona komunikacja między wojownikami, a także (wreszcie!) możliwość włóczenia się wokół miasta bez konieczności wykupywania zlecenia. Jak każdy dodatek, Monster Hunter G zaproponował nowe bronie, nowe wariacje bohaterów oraz pakiet świeżych misji. Nie ma nawet sensu zastanawianie się, kiedy rozszerzenie przyjedzie do Europy. Od stycznia bawią się nim Japończycy, a z ocen, jakie zbiera, wynika, że jest naprawdę niezły! Bardzo dobry – można rzec.

MONSTER HUNTER

UWIELBIAM ZAPACH ŚWIEŻO UBITEGO DINOZAURA O PORANKU...

Capcom Production Studio 1 to wewnętrzny oddział japońskiego króla gier, który opracował takie hity, jak zrywający kaski DMC3, psychodeliczny Haunting Ground i wszystkie dwuwymiarowe mordoklepki spod znaku „versus". Studio 1 to także jedyny oddział Capcomu, który próbuje sił na wąskim polu gier online. **Monster Hunter** jest drugim (po Resident Evil Outbreak) tytułem sprawdzającym wytrzymałość Network Adaptora. Podobnie jak sieciowe perypetie zombiaków, **Monster Hunter** przyjechał do Europy z półrocznym opóźnieniem – tym razem jednak z nietkniętym trybem online, który w przypadku tego tytułu znacząco podnosi grywalność. Świetna sprawa – szkoda jedynie, że w Polsce z NA nie korzysta nawet jeden procent posiadaczy PlayStation 2. Ale spokojnie, **Monster Hunter** oferuje również sporo dobrego w temacie offline. Esencją tej gry są oczywiście wielkie czteroosobowe wyprawy, w trakcie których drużyna (składająca się z graczy) wypełnia zadania i krwawo wycina zastępy dinozaurów. Grając offline należy po prostu zapomnieć o heroicznych wycieczkach w zespołach i wszystkie nieprzyjemne sprawy wziąć we własne ręce. Pytanie, czy taka wizja nadal się Wam podoba.

Prawdziwa historia dinozaurów

Monster Hunter podąża identyczną ścieżką, jaką obrał pierwszy sieciowy RPG na konsole – Phantasy Star Online. Po uruchomieniu gry konsola zapyta, czy życzycie sobie rozpocząć zabawę w wiosce (jak każdy szanujący się posiadacz pustego slotu na Network Adaptor), czy raczej wylądujecie w mieście, gdzie czeka na Was jedna z największych przygód online, jaką do tej pory stworzono poza obwodami komputerów PC. W obu przypadkach, **Monster Hunter** pokaże Wam historię młodego wojownika żyjącego w świecie, gdzie ludzie i dinozaury tworzą jeden ekosystem. Problem w tym, że na planecie powoli zaczyna brakować roślinności. Ludzie na wszystko znajdą jakiś sposób – tym razem doszli do wniosku, że na przerośniętych bestiach należy przeprowadzić wesoły holokaust. I po kłopocie.

Monster Hunter, niczym rasowy RPG, przywita się z Wami solidnie rozbudowanym edytorem postaci, w którym ulepicie własnego zucha. Edytor nie jest jakoś strasznie rozbudowany, dzięki czemu nie czeka Was dłubanie w kształtach podbródka i przerzucanie w kolorach oczu. Rzeźbienie postaci to fajna i przyjemna sprawa, ale głównie dla graczy online, gdzie wygląd jest rzeczą priorytetową. Offline możecie rozpocząć nawet groteskowym grubasem w białym podkoszulku, bo nikomu nie zrobi to większej różnicy.

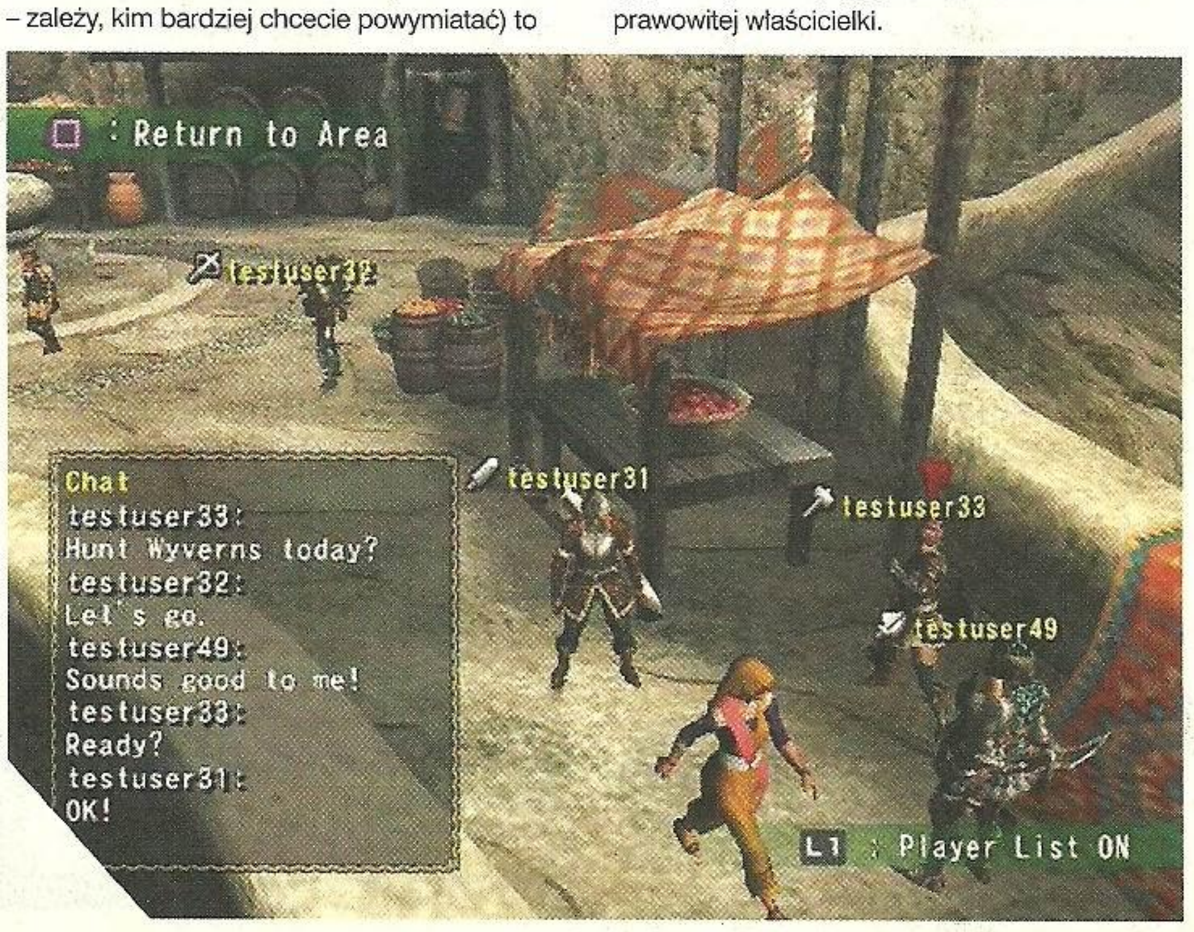
ON line iz not OFF

Świat **Monster Huntera** to propozycja wzięcia udziału w 40 różnorodnych wyprawach i misjach, przy czym każdą z nich można powtarzać do znudzenia, nawet po kilkadziesiąt razy. Zdziwił mnie natomiast fakt, że za żadną z wypraw bohater gry nie dostaje punktów doświadczenia. Poważnie! Zabij jednego dinozaura, bądź ubij ich setkę, a gra nie wypłaci za to ani jednego punktu doświadczenia. Być może dlatego, że **Monster Hunter** w ogóle jest pierwszym znanym mi tytułem RPG, w którym postacie nie zostały opisane prawie żadnymi statystykami. Ale spokojnie, nawet pomimo tych przykrych faktów, zabawa w wesołego rzeźnika nadal ma sens. Bohater **Monster Huntera** (lub bohaterka – zależy, kim bardziej chcecie powymiatać) to podręcznikowy przykład najemnika łykającego furę kontraktów, za wykonanie których domaga się pieniędzy.

Capcom trochę sztucznie wbił naszego osiłka (bądź osiłkę) w środek wiochy, a jedynym sposobem na jej opuszczenie jest pogadanie z miejscowym starcem i wykupienie kontraktu. Tutaj zasady są proste. Nie kupisz zlecenia, nie wyjdziesz ze wsi. Nie ma innej możliwości. Zleceń jest zatrzęsienie i zostały w bardzo pomysłowy sposób dopasowane do możliwości bohatera. Wiadomo, grę rozpoczniecie uzbrojeni w kuse majtki, podkoszulek i jakiś wątpliwie wytrzymały mieczyk, w związku z czym nie spodziewajcie się zadań innych, niż zadźganie roślinożernego dinozaura, przyniesienie do wioski jakiegoś ochłapu mięsa, bądź zasadzenie się na rzadki gatunek rośliny. Poziom wyzwań rośnie jednak szybko, a ziewanie skończy się w momencie, gdy przyjdzie Wam ubić króla raptorów, bądź wykraść jajo z gniazda Wywerny (ogromnej smoczycy) podczas nieobecności prawowitej właścicielki.

Wykonując poszczególne misje ciężko oprzeć się wrażeniu, że Capcom przygotował je wyłącznie z myślą o pracy w online, zaś „bezsieciowość" dorzucono w ostatniej chwili. Bo jak inaczej nazwać sytuację, w której na końcu misji odpala się zegar, tylko i wyłącznie po to, aby wszyscy uczestnicy wyprawy zdążyli wrócić ze mną do gildii? Zegar uruchamia się za każdym razem, gdy dostarczę przedmiot kontraktu we wskazane miejsce, nawet, jeśli gram sobie sam. Litości.

Capcom popełnił jeszcze jeden błąd. Mimo, iż granie offline obciążone jest niższym niż online poziomem trudności, to mimo wszystko zdarzają się momenty, kiedy jest hardkorowo trudno! Większość zleceń oczywiście da się łyknąć w pojedynkę, ale wśród czterdziestu kontraktów niejednokrotnie traficie na zadania wymagające więcej postaci, niż jedna. Wyobraźcie sobie zlecenie, które wymaga od Was dostarczenia olbrzymiego jaja w stanie nienaruszonym do wioski. Naprawdę „przyjemnie" biegnie się z tak kruchą przesyłką przez polany wypełnione

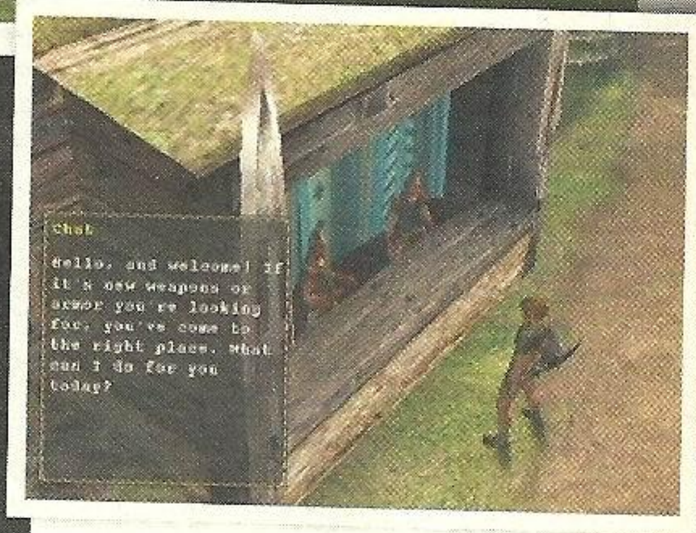


MONSTER HUNTER CASH FREE

O Monster Hunter można powiedzieć wiele dobrego, ale na PC gry tego pokroju dostępne są... za darmo! Wierzcie mi, że sieciowe RPG już dawno przebiły swą popularnością gry fpp, właśnie ze względu na swoją cenę (a raczej jej brak) oraz dostępność. KAŻDY, kto ma dostęp do internetu może swobodnie pobrać plik instalacyjny gry (a potrafią one ważyć nawet 200 i więcej MB), a po zainstalowaniu – cieszyć się pełnowartościowym sieciowym slasherkiem! Długo nie mogłem w to uwierzyć. A potem sprawdziłem w akcji takie gry, jak MU'online, Hellbreath i Ragnarok Online. Rzezania jest na całe dnie, a koszt zabawy – żaden. Jasne, Monster Hunter jest ładniejszy, niż trzy wymienione wyżej gry razem wzięte, ale trochę dziwnie wykładałoby mi się na niego te dwie stówki, gdybym miał w domu średnio rozbudowany PC i dostęp do sieci.

Otwarte przestrzenie dozbrojone w malownicze pejzaże naprawdę się Capcom udały. Miło się na to patrzy.

Zbroja z Wywern budzi niepochamowaną zazdrość wśród wszystkich, którzy wiedzą, jak trudno jest ubić takiego gada.



raptorami.
Nie muszę dodawać, że stłuczenie jaja grozi powrotem do gniazda, kradzieżą kolejnej „przesyłki" i ponownej próbie przedostania się przez bestie. Ewidentnie przydałby się drugi (a najlepiej trzeci i czwarty) gracz, który rozgoni potwory i przeczyści ścieżkę do celu.

Najwięcej problemu sprawiła mi jednak walka z Wywerną. Zwierz jest tak wielki, że sam podmuch jego skrzydeł osłabił mi bohatera na kilkanaście sekund. Nie muszę dodawać, że gigantyczna bestia pozbyła się mnie jednym machnięciem łapy, co szczególnie budujące nie było. Okazuje się, że pojedynek ze smoczycą ma sens tylko wówczas, gdy bijecie ją w cztery osoby, najlepiej ze wszystkich stron jednocześnie, a kiedy któryś z żołnierzy zostanie ranny – natychmiast zażywa ziółka w celach regeneracyjnych!
Monster Hunter aż prosi się o Network Adaptor, a wierzę, że popularności wśród konsolowców raczej mu nie zabraknie. Pozostali z Was po prostu muszą nauczyć się omijać zadania, których samotny człowiek nie ma możliwości wykonać.

HP, MP – do wora

W **Monster Hunter** zabrakło pakowania statystyk (grrr...), jednak mimo to, postać ulega stałej rozbudowie. Zdobyte w wyniku wypełnienia kontraktów pieniądze przynosimy do wiochy, gdzie lokalni sklepikarze najlepiej wiedzą, jak zamienić je na w lepszy oręż, zbroję, napoje i inne fachowe sprawy. Autorzy pozostawili graczom dużo swobody, jeśli idzie o dobór i tworzenie uzbrojenia. Pewnie, sprzedawcy zawsze zaproponują Wam drogie miecze i twarde jak skały tarcze, ale często można zmusić ich do sporządzenia czegoś z przyniesionych minerałów, skór i kości ubitych gadów. Beztroskie wybijanie dinopokrak nie mija się zatem z celem i potrafi przynieść wymierne korzyści. Jakiż byłem dumny z pokazania się przed ludźmi w mojej świeżo wyrobionej zbroi z Wywern i długaśnym mieczem przyrządzonym z kości tych paskudnych stworzeń! Rewelacja. Tym, czego nie mogę do końca przeboleć to wycięcie z trybu offline rankingu łowców (Hunter Rank). Strasznie lubię, gdy wraz z licznikiem zabójstw rośnie moja ranga i sława, ale tego typu przyjemności dostępne są wyłącznie po wyjściu do sieci. Samotnikom pozostaje zabawa w kompletowanie ekwipunku i rozgryzanie kolejnych kontraktów, co łącznie zajmie im jakieś czterdzieści (!) godzin.

W **Monster Hunter**, oprócz bezlitosnego rzezania znalazło się też miejsce na miłe dodatki, takie jak łowienie ryb, smażenie mięsa na ruszcie i szukanie rzadkich odmian zieleniny. Świetny jest patent ze smażeniem mięsa – bohater rozsiada się na polance, wyciąga ruszt i w akompaniamencie biesiadnej muzyki obraca mięsiwo nad ogniem. Jeśli w odpowiednim czasie zdejmiecie mięsko z rusztu, to wysmażony stek będzie wart olbrzymie pieniądze. Jeśli spalicie – cóż – do wora z tym. Przyznam, że to głównie wypiekami z ogniska zarabiałem pieniądze na lepszy oręż.

Wchodząc do sieci nie zapomnijcie zaopatrzyć się w klawiaturę do PS2. Niestety, **Monster Hunter** nie ma przewidzianej obsługi Headseta, w związku z czym komunikacja między graczami musi odbywać się przy pomocy wklepywania literek. Zastanawia mnie, jaki wyraz twarzy musi mieć otoczony przez raptory gracz, szukający po ciemku na klawiaturze liter, żeby wstukać swoje „HELP!" do pozostałeyh członków drużyny.

Monster Hunter to także jedna z bardziej estetycznych gier, jakie pojawiły się ostatnio na rynku. Nie chodzi mi o szczegółowość grafiki – ta gra składa się głównie z wielkich, otwartych przestrzeni i ubogo teksturowanych potworów. Mimo to, grafika aż pływa w ciepłych barwach. Z przyjemnością patrzyłem na malownicze doliny, ciemne lasy, jaskinie i rzeki płynące daleko w tle. Aż nie chciałem po wykonanym zadaniu wracać do wiochy. Denerwującą rzeczą są natomiast sztuczne ograniczenia swobody. O tym, że nie wyjdziecie z wioski bez kupienia zlecenia już wiecie. Gorzej, że teren wokół wsi kształtuje się dokładnie tak, aby skupić graczy wyłącznie na wyznaczonym zadaniu. Nie można na przykład przy pierwszym odpaleniu gry radośnie pobiec sobie do ostatniego bossa i pomachać mu przed oczami scyzorykiem. Drogę do niego za każdym razem zagrodzi jakaś skała, bądź przewrócony pień. Podobnymi zabiegami ratowała się Sega w Phantasy Star Online, ale użyty tam system kluczy i przełączników wydawał się bardziej naturalny, niż tu.

Dino Crisis RPG

Czym jest **Monster Hunter**? Rewelacyjną zabawką dla właścicieli kart sieciowych do PS2, dzięki której spędzą przed ekranem kilkaset godzin mordując dinozaury do spółki z internetową społecznością. Gracze bez Network Adaptora spojrzą na MH jak na kolejny hack'n'slash, któremu brakuje świeżych patentów i zapierających dech w piersi akcji. Ale umówmy się – jest to gra stworzona z myślą o online. I z zadania wywiązuje się wyśmienicie.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Jeden z powodów, aby kupić wreszcie Network Adaptor.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor.

7.2

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Stało się - Król Żelaznej Pięści ponownie zawitał w czytnikach konsol – na razie amerykańskich. Nie ulega wątpliwości, że żadna inna bijatyka przez długi czas nie przyćmi jego blasku. Bo Tekken 5 błyszczy i rządzi. [Vince]

Nie zdziwiłbym się, gdyby T5 był ostatnią częścią serii. Skąd taka wizja? Najnowszy Tekken doskonale podsumowuje wszystkie dotychczasowe części, zapożycza sprawdzone rozwiązania zastosowane w innych bijatykach i jednocześnie wprowadza sporo nowych elementów. Umieszczono w nim praktycznie wszystkie, z nielicznymi wyjątkami, postacie znane z poprzednich Tekkenów. Grafika to szczyt możliwości PS2, a ścieżka dźwiękowa spokojnie konkuruje o miano najlepszego soundtracka z bijatyk. Renderowane wstawki, mimo że nie wszystkim musi podobać się ich lekki i zabawny klimat, wykonane są technicznie bez zarzutu i zostawiają pozytywne wrażenie. Design postaci poszedł w dobrą stronę, zaś areny to miejscami czysta poezja, mimo zbiedzenia teł w stosunku do wersji automatowej. Możliwość ubrania swojej postaci według własnego gustu to też to, na co wielu czekało od dawna. Same plusy, w sam raz na ukoronowanie serii.

A jak w to się gra? Na początku dziwnie… Później zaś wciąga bez pamięci i już się o niczym „dziwnym" nie myśli, hehe. Zaszło sporo zmian w stosunku do Tekkena 4. System poruszania się po arenie trochę zesztywniał – nie ma takich beztroskich podróży jak poprzednio, ale jednocześnie rozgrywka wydaje się być szybsza. Głównie ze względu na fakt, że wszystkie postacie pozbawiono części energii (ewentualnie zwiększono obrażenia, jakie zadają – wolny wybór). Czasem wydaje się wręcz, że gra na 100 procentach energii jest bez sensu i obowiązkowe jest ustawienie jej na 120 procent. Mocno niestety ucierpiały na tym side-stepy, które wydają się teraz dużo mniej użyteczne niż kiedyś – wielu graczy skarży się właśnie głównie na tę zmianę. Wszelkie znane juggle stały się znacznie łatwiejsze w związku z faktem, że latające postacie unoszą się wyżej i dłużej, doszły za to nowe kombinacje, wykorzystujące słabszą grawitację.

Zaimplementowany system crushy to jedna z najważniejszych nowości w serii. Założenie prezentowało się bardzo prosto: nigdy więcej cios idący na high nie przebije podcinki, podczas której przeciwnik się schyla – i tak dalej. Każda postać dostała ciosy będące high lub mid lub low-crushami, niektóre z istniejących już kombinacji nabyły takich właściwości. Generalnie wygląda to nieźle na papierze, ale do rozgrywki trzeba się mocno przyzwyczaić… Niektóre ciosy łapane są przez podcinki, mimo widocznego wyskoku przy egzekucji zagrania, czasem zdarzy się, że podcinka przechodzi przez stopy przeciwnikowi ale nie trafia, ponieważ druga postać właśnie wykonuje cios, który jednak dopiero później „podskakuje".

Kolejna sprawa to ściany. Nie ma już tech-rolla po wpadnięciu na ścianę, nie ma sposobu na uniknięcie dotkliwego pobicia w momencie opadania. Dokładnie tak, jak w serii DOA. Całe szczęście jednak nie ma czegoś takiego jak tam, że możliwa jest kolejna wybitka i juggle pod ścianą. To, co jest, niewiele ustępuje możliwościom z konkurencyjnej bijatyki – niektóre postacie (Steve, Raven, Bryan, Lee, Feng…) potrafią po prostu zmasakrować przeciwnika po wrzuceniu go na jakiś obiekt. Nie raz zdarzyło się, że po udanej wybitce i jugglu postać lądowała na ścianie i tam już kończyła występ w tej rundzie – tuż po jej rozpoczęciu. Pokrzepiającą sprawą jest jednak fakt, że praktycznie każda postać może obecnie podprowadzić przeciwnika, nawet pod bardzo odległą ścianę i zasadzić coś gwarantowanego. Co się jeszcze tyczy ścian, to kwestia wstawania pod nimi oraz ciosów na wstającego – ciężko czasem wyczuć, który cios z naszego wachlarza ma szansę w danym momencie wejść – akurat pasująca podcinka nie siądzie, ale może wejść jakieś niepozornie wyglądające obrotowe kopnięcie, szczególnie na takie postacie jak Craig czy Jack-5 (wielkie i ciężkie). To wszystko wydaje się dziwne, ewentualnie momentami przegięte… Ale może trzeba się przyzwyczaić? To w końcu całkiem nowa część.

Jedną z największych zalet Tekkena 5 jest zróżnicowanie postaci, jakie ta część oddaje w nasze ręce. Bardzo krótka charakterystyka każdej z nich (pierwsza partia postaci, następnej spodziewajcie się w kolejnym FC) – każdy na pewno znajdzie kogoś dla siebie, zapewniam:

Craig Marduk – mistrz vale tudo, zabójca Armor Kinga, jest jeszcze większy niż w poprzedniej części. Dostał spooooro ciekawych rzeczy, zarówno jeżeli chodzi o rozbudowanie jego postawy (tackla) jak i możliwości jugglowania. Rzuty z ziemi i z powietrza, w końcu większy damage – jest dobrze. Poprawiono też design postaci i jego animację. Ktoś tam już zrobił nieskończone combo przy użyciu ścian. Wielki Murzyn o złym usposobieniu – ktoś go lubi?

Marshall Law – kucharz, bankrut, po uszy w długach i problemach stwarzanych przez niesfornego syna. Nowe ciekawe zagrania z BT (gdy jest odwrócony plecami), między innymi niewidoczna podcinka, która juggluje. Autorem nowych ciosów bez wątpienia był zaś sam Bruce Lee. Zresztą można Lawowi dokupić fruzyrę a la mistrz + nunchaku. „Adziaaa!"

Hwoarang – jeszcze bardziej posunięto możliwości jego bezstresowego napierania. Dzięki nowym zagraniom już praktycznie każdy custom kończy się jugglem za pół życia. Nie zmienia to faktu, że jest nadal chyba najbardziej efektowną postacią i gdy kieruje nim dobry gracz, oderwać wzroku nie można. Od tego rudego, przegiętego Koreańca.

King – wrestler silny jak nigdy? W końcu! Należało mu się. Potężne juggle, których mu zawsze brakowało, całkiem użyteczna postawa unikająca lowów, szybkie stunujące ciosy, rzuty z powietrza, dobre podcinki… Długo by wymieniać. No i maska misia z wielkimi oczami.

Raven – wielka czarna kupa mięsni, która mieni się ninją i udaje Blade'a. Z niewidocznymi ciosami na wszystkie poziomy, jugglami za całe życie, chorymi gwarantami i kapustą na wstającego. I całkowitym brakiem klimatu. Ale niektórym się podoba, cóż, „o gustach…" i tak dalej. Jeden z trzech największych budyni w tej grze. Ale umie liczyć po Japońsku – wolno bo wolno, ale zawsze.

Asuka Kazama – spadkobierczyni Jun Kazamy, ten sam styl i zapożyczone zagrania. Ładniejsza i z dużo większym powerem. Bardzo przyjemna w prowadzeniu postać. Czego nie było dotychczas w Tekkenie? Japońskiej uczennicy w mundurku szkolnym! To już mamy. Nie, Xiaoyu nie jest Japonką.

Feng Wei – w końcu seria doczekała się zawodnika z dużą ilością barów. Virtua ma Akirę, DOA ma Gen-Fu, a Tekken ma Feng Wei'a. Niesamowicie mocna postać z najlepszymi chyba karami na zagrania przeciwnika w grze, dość prosta w opanowaniu (przynajmniej na początku), a do tego bardzo klimatyczna. Tylko, że praktycznie każdy chce nim już grać…

Christie Monteiro – piękna Brazylijka powraca. Poprawiono design jej twarzy i nareszcie pasuje do niej ten epitet. A poza tym ma jeszcze więcej juggle starterów i opcji podbijania przeciwnika w powietrzu. Sporo ciosów stunujących i masa możliwości po stunie. Tylko, że autorzy chyba sami nie wiedzą do końca skąd pochodzi, bo można jej dokupić akcesoria o pochodzeniu egipskim, hinduskim, inkaskim i w ogóle międzynarodowym.

Paul Phoenix – w jednym z wywiadów człowiek pracujący nad T5 stwierdził, że jednym z głównych zamierzeń zespołu było osłabienie w tej części Paula. Może dlatego jest on jedną z bardziej poszkodowanych postaci – nie dostał fajnych zagrań. Ale to nadal Paul, do diaska. Pan „Deathfist" przecież! Słaby już nigdy nie będzie. No i polecam jego Story Mode – blondyn pełną gębą.

Jack-5 – ma wszystkie zagrania poprzednich Jacków oraz masę nowych ciosów. To już nie jest pusta puszka do bicia. Potrafi mocno przyłożyć, tym bardziej, że przy ścianie po prostu morduje. Jakiś przykrótki zasięg tylko… To jest w porównaniu do jego wyglądu i pozornego zasięgu ramion. Jeżeli chcecie się pozytywnie zdziwić, polecam mechanicznego Jacka.

Roger Jr. – Synek i mamusia w poszukiwaniu tatusia. Nie wiem ile jeszcze przyjdzie nam znosić w Tekkenie obecność takich pokemonów, ale nic chyba na to nie poradzimy. Zawsze był postacią turniejową, tutaj jest nią jeszcze bardziej, ze względu na chore gwaranty przy ścianie, niewidoczne podcinki lub akcje po specyficznych ciosach na bloku. Proszę, nie grajcie nim, może Namco się w końcu zreflektuje …

Anna Williams – brzydsza z sióstr z części na część pięknieje i już niedługo chyba zrzuci z piedestału Ninę. Tym bardziej, że po liftingu stylu walki już nie przypomina blondwłosej siostry. Jest oryginalna, przy tym wcale nie słaba, a jednocześnie nie tak smutnie tania, jak Nina. Jeszcze trochę czasu upłynie zanim ludzie poznają jej możliwości, można jednak bez przesady stwierdzić, że „wyrabia". Od dawna byłem zwolennikiem Anny, a szczególnie w TTT – zawsze przyjemna w prowadzeniu postać. Polecam bliższą znajomość.

Baek Doo San – prawdziwy mistrz Taekwon-do, nie to co ten szczyl Hwoarang. Może nie jest takim zabijaką jak jego pupilek, ale nadal ma wielki potencjał. Zostały mu najlepsze zagrywki z TTT (cancele postaw, doskonały side-step) no i dostał sporo ciekawych rzeczy. Mocne, ale trudne juggle! Typowa postać do posiedzenia. I wygląda nieźle, nie to co ten…

Devil Jin – nasza lokalna hybryda Jina, Kazuyi i Devila sprawdza się wyśmienicie. Co tu dużo mówić – jedna z lepszych postaci w grze. Każdy, kto pamięta Jina z TTT poczuje się jak ryba w wodzie. Co z tego, że nieco osłabiony jest elektryk, czy niesławne, „boskie", b+4. Mamy cały garnitur starych zagrań + nowe trzyciosowe kapiaste kombinacje. Taki TTT-akcent. Bardzo mocny akcent.

Ling Xiaoyu – z pewnością znajduje się obecnie wśród postaci najmniej dopieszczonych. Bardzo dziwne, że panowie z Namco potraktowali po macoszemu jedną z najfajniejszych postaci w serii. Dla mnie zdecydowanie najfajniejszą z resztą. Dodatkowo zmiana systemu wpłynęła negatywnie na poruszanie się. Nadal daje się nią grać, ale po rozegranej rundzie kciuki i palce są do wymiany. Czy nie lepiej więc przerzucić się na lajtowego, budyniowego Ravena czy Ninę? Broń Boże! Go, Xiao!

Kazuya Mishima – według jednych osłabiony, według drugich dopakowany na maksa. Komu wierzyć? „Prawda leży gdzieś po środku", czy takie tam. Na pewno nadal kroi niesamowite ilości energii po wybiciu, nadal ma hellsweepa, teraz z dodatkową kombinacją na mid. Czytaj: nadal jest Mishimą. Mishima nigdy nie byli i nigdy nie będą słabi w Tekkenie. To jest ich seria, nikogo innego. Do przeczytania za miesiąc. ■ ■

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

To już ostatnie wydanie Pocket Warriora. Nowe handheldy wchodzą do numeru na równych prawach z dużymi konsolami, a GBA, nie da się ukryć, pozostanie od teraz w ich cieniu. [Kaxi]

Oczywiście jeśli pojawi się coś na miarę Final Fantasy Tactics, nie omieszkamy Was o tym poinformować. Tak więc ten PW jest w całości dedykowany tej zasłużonej konsolce; znajdziecie w nim kilka ciekawych zapowiedzi na ten rok oraz przypomnienie tytułów, które być może ominęliście, a niesłusznie.

To nas jeszcze czeka:

Wprawdzie większość uwagi (i że tak to ujmę – mocy „twórczej") Nintendo zwrócona jest teraz w stronę NDS, ale bez obaw – dziesiątki milionów użytkowników nie zostaną nagle na lodzie. Na 2005 rok developerzy szykują jeszcze kilka naprawdę smakowitych kąsków oraz całą masę gier na licencjach. W każdym razie będzie w co grać.

Już w kwietniu otrzymamy **Yoshi's Universal Gravitation**, innowacyjną platformówkę z wbudowanym w cartridge sensorem ruchu. Oprócz zwykłego skakania, gracz będzie pokonywał przeszkody przechylając konsolę bądź nią trzęsąc. Maj rozpocznie się od premier kolejnych platformówek na licencji (**Care Bears** oraz **Koala Brothers**), jednak gwoździem programu będzie **Star Wars Episode III Revenge of the Sith**. Trzeciego czerwca zagramy w kolejną grę z sensorem ruchu – **Wario Ware Twisted!** Zestaw dwóch setek zwariowanych mikro-gierek ma nabrać nowego wymiaru, dzięki wspomnianej już zabawce. Za to pod koniec miesiąca do sklepów trafi **Mario Party Advance** – małoekranowa wersja popularnej na N64 i GCN gry planszowej z minigrami. **Batman Begins** oraz **Madagascar** również wystartują w czerwcu, jednak dokładne daty nie zostały jeszcze podane. Czyżby to miało być wszystko? Naturalnie, że nie. Na swoje terminy czekają między innymi **Ace Combat Advance** od Namco, **Popeye: Rush for Spinach** oraz przede wszystkim **Pokemon Emerald**, który w Japonii bije rekordy popularności. Oprócz wyżej wymienionych możemy liczyć na pozycje, które już ukazały się w Kraju Kwitnącej Wiśni, jak chociażby **Dynasty Warrior Advance** czy **Fire Emblem: Sacred Stones**. Tytuły mówią chyba same za siebie.

Ciężkie granie

Jeśli, drogi Graczu, męczą Cię te dziesiątki słodkich platformówek z pociesznymi zwierzaczkami i ogólnie nie trawisz typowo japońskiego podejścia do gier, a jednak chciałbyś jeszcze pograć na swoim GBA – dobrze trafiłeś. Przed Wami dziesięć najpoważniejszych i/lub najtrudniejszych gier, jakie ujrzały światło dzienne na tej konsoli.

GTA Advance – oczywiście nie mogło zabraknąć tej gry na naszej liście. Wzorowany na pierwszych dwóch częściach produkt, jak na ograniczenia GBA, poraża rozbudowaniem i możliwościami. Gra niewiele ustępuję w tym aspekcie wersjom z PSXa. Jeśli szukacie odskoczni od wesołego Mario, trafiliście bezbłędnie.

Payback – wprawdzie ta zabawka nie otrzymała od nas zbyt wysokiej noty (6.3), to jednak osoby, które ukończyły GTA Advance, a nadal chcą więcej gangsterzyć, mogą spróbować. Reszta niech uderzy najpierw w produkt Rockstar.

The Lord of the Rings: The Third Age – wersja na GBA to turowa strategia z elementami RPG. Jest to typowy produkt dla starszych graczy: pięknie wykonany, na wspaniałej licencji, z rozbudowanym systemem walki oraz dosyć wysokim poziomem trudności. Gra bardzo przypomina świetne Fire Emblem, ale osoby, które preferują bardziej mroczne fantasy, mogą w pierwszej kolejności zaatakować Trzecią Erę.

Splinter Cell / Splinter Cell: Pandora Tomorrow Obie części przygód Sama Fishera to gry bezsprzecznie warte polecenia. Na GBA rozgrywka została naturalnie zdegradowana do dwóch wymiarów, ale nadal gra się znakomicie. A to za sprawą licznych umiejętności bohatera, jakie przygotowali autorzy. Na małej konsoli Sam nadal potrafi wychylać się zza zasłony, rozwalać kamery, skradać itd. Warto uprzedzić, że PT nie różni się znacząco od pierwowzoru, jednak jest grą lepszą i jeśli ktoś decyduje się na tylko jedną z tych pozycji, powinien wybrać właśnie ją.

Baldur's Gate: Dark Alliance – jedna z najmroczniejszych gier rpg na GBA! Mix przygody i siekanki z rozbudowaną opcją rozwoju postaci z izometrycznym przedstawieniem rozgrywki udał się, jak mało która gra na Advance'a. Piękna grafika, dużo przedmiotów i czarów, save w dowolnym momencie – właściwie same zalety. Idealna oferta dla tych, co chcieliby zabrać w podróż swój ulubiony gatunek.

Max Payne – chyba najbardziej „dorosły" tytuł, jaki zawitał na GBA. Sama rozgrywka to czysta strzelanina plus wspaniały bullet time, jednak do tego dochodzi doskonała otoczka z komiksami i głębokim głosem Maxa na czele. Izometryczny rzut kamery sprawdza się w akcji całkiem nieźle, a grafika tylko umila zabawę. Jedyna wada, to bardzo krótki czas gry. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

007 Everything or Nothing – James Bond we własnej osobie znowu w akcji. Największym plusem EoN jest duża różnorodność: agent używa różnorakiego sprzętu, a nawet jeździ samochodem! Do tego dochodzą typowo szpiegowskie zagrywki – jeśli James załatwi sprawę po cichu, otrzymuje specjalne punkty, które potem można wymienić na różne bonusy. A do tego wszystkiego filmowa muzyka i tryb multiplayer.

The Lord of the Rings: Return of the King Kolejna siekanka z izometryczną perspektywą, tym razem w klimatach dzieła Tolkiena. W przeciwieństwie do Baldura, Powrót Króla jest o wiele płytszą grą, jednak to nie przeszkadza w dobrej zabawie. Grafika odpowiednio buduje klimat, a liczne bonusy zachęcają do ukończenia gry każdą postacią.

Doom Advance – tak, tak! Tę legendarną grę udało się przenieść na Advance'a i to już na początku jego żywota. Dooma właściwie nie trzeba nikomu przedstawiać, powinni znać go wszyscy, a już na pewno Ci, dla których przeznaczona jest ta gra. Perełka!

Mortal Kombat Tournament Edition – ulepszona wersja Deadly Alliance, które również zawitało na handhelda Nintendo. Gra chlubi się naprawdę niesamowitą oprawą – wygląda to niemal na pełne 3D! A oprócz tego znajdziecie tutaj mnóstwo krwi, soczyste fatality, piętnaście postaci i, co ciekawe, zatrzęsienie opcji dla kilku graczy.

Kopciuszki

Wyczekiwane sequele, drogie licencje, nagłaśniane hity, gry od niezawodnych developerów – zapewne większość wartych pozycji, mieszczących do powyższych kategorii, macie już za sobą. Ale na GBA wyszło tyle tytułów, że na pewno ominęliście sporo bardzo dobrych, a pozostających w cieniu produkcji. Jeśli chcecie pożegnać się z GBA z przeświadczeniem, że więcej już Wam nie może zaoferować, koniecznie sprawdźcie poniższe gry.

Blackthorne – jest to konwersja ze SNESa, Amigi i PC, ale zapewne nie wszyscy spróbowali jej geniuszu. Gra wyszła spod skrzydeł nie byle kogo, bo samego Blizzarda. Gracz wciela się w Kyle'a, który z pomocą futurystycznych broni chce rozprawić się z obcymi najeżdżającymi naszą planetę. Rozgrywka jest wciągająca, ale przede wszystkim mroczna i brutalna. Od uwięzionych Ziemian można uzyskać informację lub cenne przedmioty, ale równie dobrze można strzelić im w tył głowy. Zaintrygowani?

Sim City 2000 – ta niesamowita gra ekonomiczna zawitała na GBA. Czy wyobrażacie sobie coś miodniejszego podczas długiej podróży, niż zarządzanie miastem? Sterowanie na handheldzie początkowo może sprawiać drobne trudności, ale z czasem da się przyzwyczaić i wszystkie akcje wykonuje się intuicyjnie. Gra została naprawdę niewiele pocięta względem wersji na PC i zapewnia wiele godzin rewelacyjnej zabawy.

Kuru Kuru Kururin – pod tym dziwnym tytułem kryje się gra logiczna, gdzie zadaniem gracza jest przeprowadzenie obracającego się patyka do końca planszy. Brzmi nieciekawie, ale jest wręcz odwrotnie. Autorzy niezwykle twórczo wykorzystali te proste założenia i w rezultacie wyszła zabawka na długie godziny z zabójczym poziomem trudności. Można pogryźć konsolkę, ale warto!

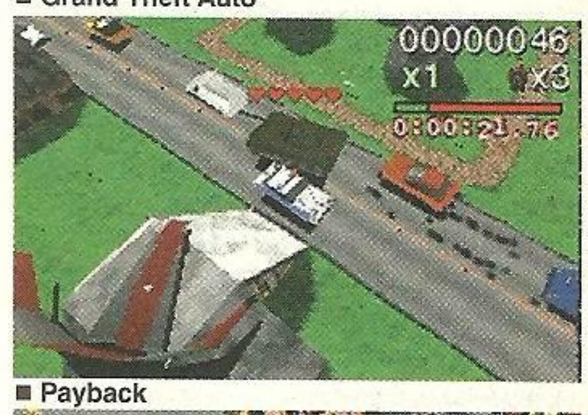
Super Monkey Ball Jr. – jestem przekonany, że nie wszyscy jeszcze przekonali się do zręcznościówek z małpkami. Najwyższy czas! W tej grze należy w określonym czasie doprowadzić zamkniętą w kuli małpkę do mety, obracając odpowiednio planszą! Zabawę umożliwia trójwymiarowe środowisko, choć odrobinę przeszkadza brak analoga. Jednak pomysły autorów na kolejne levele zaskoczą Was do tego stopnia, że zupełnie o tym zapomnicie.

Ninja Cop – Hardcore'owa zręcznościówka prosto od Konami. Bohaterem jest tytułowy gliniarz w stroju ninja, który zamierza zaprowadzić porządek w podziemiu. Charakterystycznym elementem gry jest linka z hakiem, którą można zaczepić niemal wszędzie, a dzięki niej dostać się do trudno dostępnych miejsc. Trudna, mocna, szybka i intensywna.

Wing Commander Prophecy – jak się zapewne domyślacie, jest to strzelanina kosmiczna. Wprawdzie sama rozgrywka jest zaledwie dobra, jednak warto sprawdzić ten tytuł dla niesamowitej oprawy. Naprawdę trudno wyjść z podziwu, ile polygonów potrafi przerzucić ta niepozorna konsolka. A przy tym strzela się całkiem miło.

Bruce Lee: Return of the Legend – gra na pierwszy rzut oka niepozorna: grafika niespecjalna, a i sam tytuł cuchnie niewykorzystaną licencją. Jednak system walki jest bardzo przemyślany, a garnitur ciosów mistrza bogaty. Do tego dochodzą drobne elementy skradankowe i oto gotowy jest tytuł, na którym się nie zawiedziecie. ■ ■

■ Grand Theft Auto



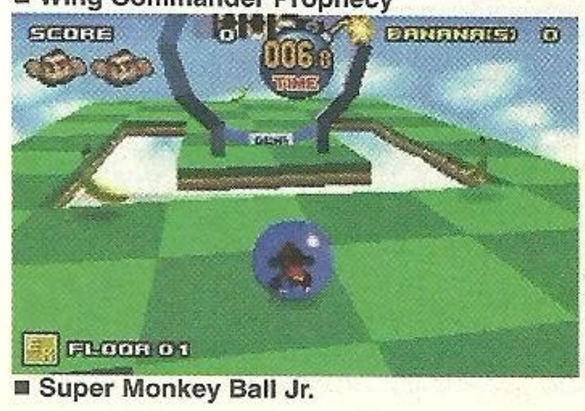
■ Payback

■ LOTR: Third Age

■ Max Payne

■ Doom Advance

■ Wing Commander Prophecy



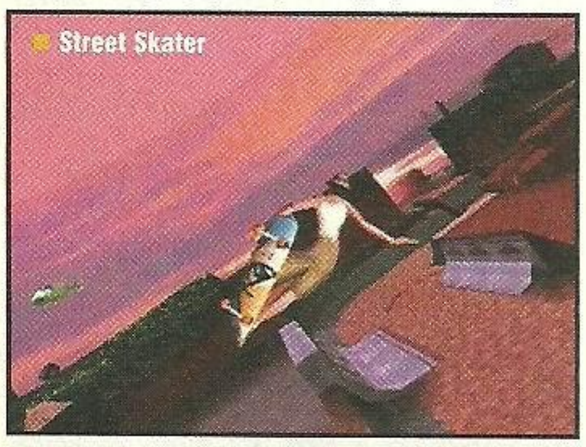
■ Super Monkey Ball Jr.

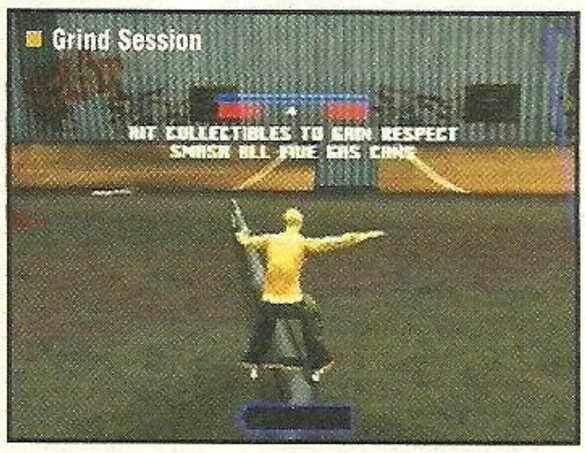
PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Czy wiecie, że Tony Hawk wcale nie był pionierem wśród gier traktujących o losach szalonych deskorolkowców? Grupa Neversoft powołała go do życia w momencie, gdy cyfrowymi ulicami władał już Street Skater, autorstwa developerów z Micro Cabin. Jednak nawet to nie przeszkodziło zdolnym programistom z Kalifornii w zajęciu czołowej pozycji w światowych rankingach graczy i otrzymaniu kultowego statusu na okres dożywotni. W tym miesiącu grindujemy przez najlepsze gry o deskorolce na PS one.. [Matt]

Kiedy **Tony Hawk's Pro Skater** wylądował na konsoli PS one, momentalnie zagarnął zarówno rzesze fanów deskorolki, jak i ludzi kompletnie nieobeznanych w temacie. Jasne, najłatwiej po prostu napisać, że gra miała w sobie to „coś", ale przyjrzyjmy się jej bliżej. Neversoft napisał fantastyczny silnik, dzięki któremu WSZYSTKO, co jest możliwe w ulicznym skateboardingu, dało się uzyskać także na ekranie telewizora. Podstawą tej gry było, jest i będzie, elastyczne, niemal intuicyjne sterowanie, które po dłuższym opanowaniu pozwala na strzelanie autentycznych trików. Są graby, flipy, grindy, Ollie i skoki na halfpipe. Co ciekawe, pierwsza część gry przedkładała realizm nad widowiskowość. O ile w Tony Hawk's Underground 2 widzicie Roddneya Mullena grindującego na rękach wzdłuż linii wysokiego napięcia, tak w pierwszym THPS do wykonania prostego flipa należało szukać wzniesień i wyższych krawężników, aby nie wylądować na pysku. Tony Hawk's Pro Skater to przede wszystkim liga grywalnych megagwiazd tego sportu. Listę zawodników zasilili Chad Muska, Kareem Campbell, Andrew Reynolds, Jamie Thomas, Bob Burnquist oraz jedyna licząca się na tym polu koleżanka – Elissa Steamer. Każda z postaci opisana odmiennymi statystykami, każda też preferowała określony rodzaj trików. Podobnie jak w rzeczywistości, jedni zawodnicy specjalizują się w lotach nad półrurami, inni zaś kochają taniec na deskorolce i czesanie grindów. Tony Hawk's Pro Skater opierał się o proste zasady – na każdej z przygotowanych plansz czekały proste i złożone zadania, które należało w określonym czasie zaliczyć. Zbieranie literek układających się w napis „skate", lot nad wskazanym obiektem, długi grind po poręczy, szukanie ukrytych kaset video – to właśnie tu wszystko się zaczęło. Firma Neversoft zaraziła tym tytułem nie tylko graczy konsolowych na całym świecie, ale również samą siebie. Dołączone do gry filmy doskonale pokazują obłęd, jaki postępował w ekipie na punkcie deskorolki. W chwilach wolnych od pracy chłopaki śmigali na desce łamiąc i krusząc sobie przy tym absolutnie wszystkie kości. Przyznam, że wraz pierwszym Tony Hawkiem wyciągnąłem ze skarbonki wszystkie oszczędności, kupiłem deskę, kółka, łożyska, papier ścierny i... omal nie zginąłem próbując przeskoczyć nad puszką Coli. Co za gra! Można wczuć się mocniej, niż pierwotnie przewidzieli to twórcy. Co idealnie potwierdziły ich przypadki.





Wraz z końcówką 2001 roku przyszła pora na ostatnią odsłonę Tony Hawka na konsoli PS one. Problem w tym, że o ile **Tony Hawk's Pro Skater 3** okazał się rewelacyjnym produktem na konsolach nowej generacji, tak konwersja na 32-bitową maszynę wzbudziła pewne kontrowersje. Przede wszystkim, za jej opracowanie nie wzięło się Neversoft, a średnio utalentowane Shaba Studios (dłubiące w tej chwili przy Tony Hawk's Underground 2 Remix na PSP). Efektem była mgła zakrywająca cały horyzont oraz mniejsze, niż na 128-bitowych odpowiednikach miejscówki. Ale nawet silnie okrojony THPS3 pozostawał zabawką bezkonkurencyjną. Tradycyjnie już, intuicyjny system sterowania wzbogacono o nowe zagrywki (w tym revert pozwalający na przejście w manual po spadnięciu na half-pipe), raz jeszcze uzupełniono skład skaterów i dorzucono tonę misji do wykonania. Całości obrazu dopełniała rewelacyjna, rockowo hip-hopowa muzyka, która sprawiała, że chciało się wyduszać na joypadzie najbardziej wykręcone kombinacje i zmuszać skatera do czynów niemożliwych. W tej części gry można było dodatkowo skonstruować własnego chłopaczka i ukończyć nim wszystkie zadania. A te filmy... czysta adrenalina. Trzeci Tony Hawk to bezsprzecznie najlepsza wyczynowa gra na PS one. Szkoda, że skonwertowało ją Shaba, które nie poznało się z PS one tak dobrze, jak Neversoft.

Swoją drogą, Shaba Studios ma na koncie bardzo udany tytuł o nazwie **Grind Session**, ale tak bardzo przypomina serię Tony Hawk, że można tu mówić o swego rodzaju plagiacie. Twórcy zarzekają się, że prace nad ich grą zostały rozpoczęte znacznie wcześniej, niż w Neversoft, ale patrząc na niemal idealną kopię systemu wymyślonego na potrzeby THPS, ciężko w to uwierzyć. W każdym razie – jeśli ciągle mało Wam wirtualnego Jastrzębia, pora na ucięcie sobie sesji z Grindem.

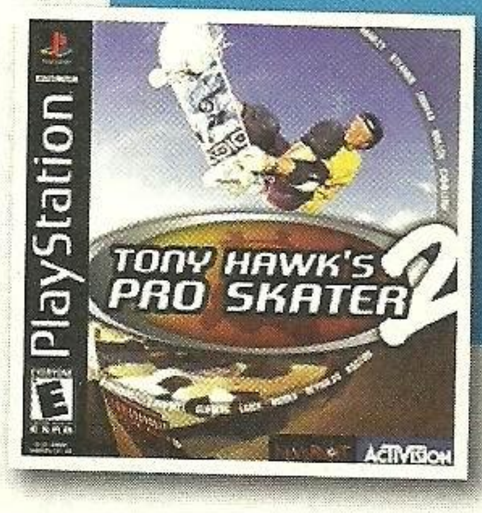
Wierzcie lub nie, ale na skateboardowym polu pojawił się także Rockstar (tym razem w roli wydawcy), oferując kawałek trudnego, oldschoolowego i piekielnie satysfakcjonującego skateboardingu o nazwie **Trasher: Skate and Destroy**. W rzeczywistości mamy tu do czynienia bardziej z symulatorem jazdy na deskorolce (trudnym symulatorem!) niż zręcznościówką. Gra w całości opiera się na nauce sterowania i podnoszeniu własnych umiejętności, a dziesiątki godzin spędzonych przy Skate and Destroy zaowocują ogromnym wpływem na każdy pojedynczy ruch, trik i prędkość przejazdu. Co nie do końca zagrało? Przede wszystkim oprawa gry. Jasne, rockowo-raperskie ekipy ponownie spisały się na medal, ale Skate and Destroy jest po prostu prymitywne graficznie, co na szczęście nie wpływa drastycznie na jakość zabawy. Inna sprawa to przywiązanie developera do realizmu. Niektóre triki są zbyt trudne do wykonania, a części z nich nie zobaczycie w akcji prawdopodobnie nigdy. Co gorsza, rzucając w akcie desperacji padem o ziemię będziecie mieć absolutną rację. Trasher jest grą dla cierpliwych. Same zadania zostały żywcem skopiowane z serii Tony Hawk. Masę skateparków do objeżdżenia i trików do wykonania na czas widzieliśmy już w produkcjach Neversoftu. Jeśli długa nauka zasad i mało widowiskowe triki przemawiają do Was bardziej, niż fajerwerki Tony Hawka, atakujcie bez namysłu!

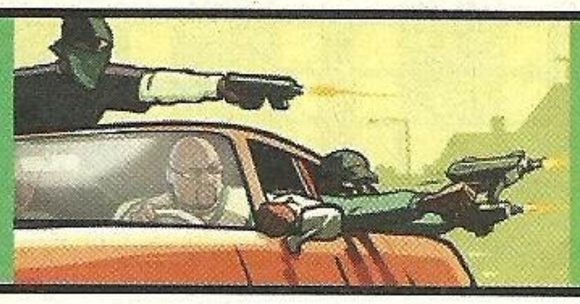
Zanim na rynku pojawił się Tony Hawk, Micro Cabin wraz z wydawcą Electronic Arts zaproponował nam grę o nazwie **Street Skater**. Na papierze prezentowała się naprawdę nieźle – ponad dwieście trików do wyegzekwowania, jazda po rampach, schodach, poręczach, ścianach, mnóstwo grindowania i dodatkowych postaci do odblokowania wraz z progresem. I fajnie, problem w tym, że Street Sk8er to wyścig, a nie gra wyczynowa. Kto wie, może akurat brakuje Wam czegoś w ten deseń i szybki przejazd z przeszkodami będzie spełnieniem marzeń. Tu nie chodzi o zabawę w miejscu, ale dynamiczne gnanie przed siebie i zaliczanie kolejnych checkpointów. Triki są tylko dodatkiem do przejazdu, a nie daniem głównym. Jeśli domagacie się jednak rozgrywki skoncentrowanej wokół trików i karkołomnych przejazdów przez parki, zaatakujcie **Street Sk8er 2**. Oprócz solidnie przygotowanych miejscówek będziecie mieli możliwość zaprojektowania własnych, a także wyzwania kumpla na pojedynek w multiplayerze. Fajna zabawa, ale uczucie grania w kolejną popłuczynę po Tony Hawku pozostaje... Nie wiem, co musi się stać, aby tytuł najlepszego konsolowego skatera przeszedł na inną postać. Do napisania za miesiąc!

Matt Hoffman

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

O ile poprzednia część gry była spełnieniem marzeń konsolowych wyczynowców, tak Tony Hawk's Pro Skater 2 okazał się bajką na znacznie wyższym poziomie. Wyglądał lepiej, brzmiał znacznie lepiej, a rewelacyjny system sterowania z części pierwszej uległ znacznej rozbudowie. Neversoft doskonale zdał sobie sprawę, że dobra gra o deskorolce, to nie jest żaden wyścig, czy na siłę ulepiona platformówka. Dobra gra, która uszanuje ten sport to taka, która zaoferuje olbrzymią swobodę działania, a więc wpuszczenie graczy na teren wielkiego skateparku i zmuszanie ich do robienia hardcore'owych trików. Druga część wniosła wiele świeżości do serii, a niektóre rozwiązania techniczne natychmiast podłapały konkurencyjne firmy. Ot, choćby manual, a więc jazda na dwóch kółkach deskorolki i łączenie w ten sposób kilku niezależnych trików. THPS2 nie był jednak zwykłą grą, o robieniu trików. Ten tytuł wymuszał wręcz szukania wymyślnych kombinacji i wbijania się w niemożliwe z pozoru miejsca, a wszystko to po to, aby nabić jak najwięcej punktów, znaleźć poukrywane w zakamarkach bonusy, odblokować masę fajnych filmów, rozbudować statystyki skatera i oczywiście dopchać się do kolejnych poziomów. Neversoft udowodnił, że jak żaden inny team na świecie, potrafi konstruować świetne levele, których odpowiednie poznanie zaowocuje wysokimi wynikami. Uwielbiam ten moment, w którym wjeżdżam na świeżo odkryty poziom i nieudolnie składam pierwsze kombinacje, natomiast po kilkudziesięciu minutach szaleję już wszędzie i na wszystkim z radością obserwując licznik nabitych combo. Nie ma mowy o przypadkowości, czy na siłę wrzuconych elementach. Wszystko jest tam, gdzie zaprojektowali to geniusze z Kalifornii. Wraz z nową odsłoną gry przywitaliśmy edytor własnych parków oraz trzech nowych skaterów. Wśród z nich znalazł się mój absolutny faworyt i prawdziwy profesor tańca na deskorolce – Rodney Mullen. To, co ten chłopak wyczynia z kawałkiem drewna na czterech kółkach przechodzi ludzkie pojęcie. Co więcej – to właśnie jego styl jazdy nagradzany był w Tony Hawk's Pro Skater 2 największą ilością punktów. Dużą zmianą w stosunku do poprzedniczki było także wprowadzenie pieniędzy, za które zawodnicy kupowali lepsze statystyki, nowe deskorolki, grafiki, i temu podobne. Kapitalna gra. Ale do pełnego jej poznania, należy wcześniej ukończyć jedynkę.





GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli sekrety San Andreas

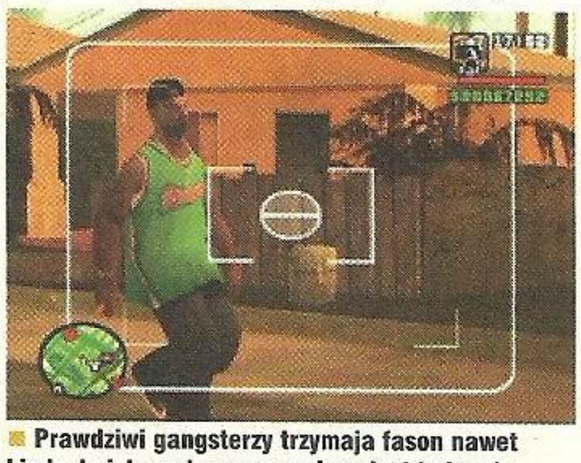
Pojawienie się takich hitów jak DMC3 oraz Tekken 5 sprawiło, że na chwilkę odłożyłem wysłużony już kij baseballowy i pozwoliłem nieco odetchnąć sterroryzowanym obywatelom San Andreas, ale nic co dobre (dla nich, hehe) nie trwa wiecznie. Wracamy na ulicę!
[qoora@neo-plus.pl]

KULOODPORNE SAMOCHODY

Pamiętacie niezwykle wytrzymałe bryczki z GTA 3 oraz GTA: Vice City, których żadne kule się nie imały, a ogień lub nawet solidny karambol nie były w stanie wyrządzić im większych szkód? Najwidoczniej co najmniej parę osób pamięta, gdyż w kilku mailach poproszono mnie właśnie o wskazówki dotyczące zdobycia takich pojazdów. Nic w tym dziwnego, bo przecież taka bryczka nie dość, że ułatwia wykonywanie niektórych misji, to na dodatek pozwala poczuć się panem sytuacji w trakcie wymiany ognia z wrogimi gangami lub policją.
Wszystkich wozów tego typu jest w grze około trzydziestu, ale tutaj zajmiemy się jedynie tymi najbardziej popularnymi i stylowymi. Oto jak zdobyć niektóre z nich:

Savanna – kuloodporny, ognioodporny oraz nieczuły na żadne eksplozje.
Ten wóz można zdobyć w Los Santos w trakcie wykonywania misji High Stakes, Low Rider. Pośród znajdujących się na starcie wózków znajduje się też czerwona bryczka Cesara, która wykazuje wszystkie wymienione powyżej, jakże przydatne, właściwości.
Aby zdobyć ten wózek najpierw postarajcie się dojechać do mety jako pierwsi, ale zamiast od razu przekraczać linię końcową wyścigu zatrzymajcie się przed nią i wypatrujcie z tyłu nadjeżdżającego wozu Cesara. Kiedy ten pojawi się w polu widzenia przejedźcie linię mety i poczekajcie, aż wózek przyszłego szwagra także znajdzie się za metą. Wówczas zacznijcie go taranować, a gdy Cesar wysiądzie, zabijcie go bez żadnych skrupułów. Teraz musisz jedynie „dopchać" zdobyczny wózek do garażu, aby móc później cieszyć się tak unikalną maszyną. (Uwaga: w podobny sposób można zdobyć też każdy inny samochód biorący udział w wyścigu z tej misji, ale reszta jest jedynie ognioodporna).

PCJ-600 – kuloodporny, ognioodporny, nieczuły na eksplozje oraz jakiekolwiek uszkodzenia mechaniczne.
Co powiecie na szybki i praktycznie niezniszczalny motocykl? Na takiej maszynie śmiga właśnie Freddy, czyli koleś, którego musimy ścigać wraz z OG Lokiem w misji OG Loc. Gdy wystartuje scenka, w której Freddy zacznie uciekać, zamiast rozpoczynać pościg zsiądź z motoru i podejdź tak blisko Freddy'ego jak to możliwe, bez spłoszenia naszego uciekiniera. Kiedy będziesz już w odpowiedniej odległości od motocyklisty, zabij OG Loca, dzięki czemu misja zakończy się niepowodzeniem. Teraz Freddy powinien zsiąść z motoru, abyś Ty mógł go sobie spokojnie przywłaszczyć. Czasami Freddy nie wykazuje chęci do porzucenia jednośladu, ale w takim wypadku wystarczy go jedynie zrzucić z motoru i zgarnąć maszynę.



Prawdziwi gangsterzy trzymaja fason nawet kiedy do ich paska przyczepiony jest ładunek wybuchowy...

Sabre – kuloodporny, ognioodporny, nieczuły na eksplozje oraz uszkodzenia mechaniczne. Śliczniutki i teoretycznie niezniszczalny Sabre czeka na Was w misji Tank Commander, po przeniesieniu się z Los Santos do Countryside. Droga do zdobycia tego wózka jest prosta. Kiedy rozpoczniesz misję, zamiast podłączać naczepę do ciężarówki, wyjdź z kabiny i udaj się na parking przy stacji benzynowej. Tam właśnie powinien stać Sabre, którego musisz teraz jakoś dopchać do najbliższego garażu.

Fortune – kuloodporny, ognioodporny, nieczuły na eksplozje oraz uszkodzenia mechaniczne. Okazją do zdobycia takiej bryczki jest misja w Countryside – Wu Zi Mu. W trakcie wyścigu zlokalizuj różowego Fortune'a i postaraj się go przewrócić. Samochód jest naprawdę prawie niezniszczalny, więc nie musisz obawiać się eksplozji. Teraz wyjdź ze swojego wozu i poczekaj, aż licznik czasu dojdzie do zera. Wsiądź z powrotem do samochodu i zacznij taranować Fortune'a. Po chwili wyskoczy z niego Wuzi, którego musisz zabić, najlepiej rozjeżdżając go samochodem. Po wszystkim zaciągnij jakoś zdobyczny samochód do najbliższego garażu.

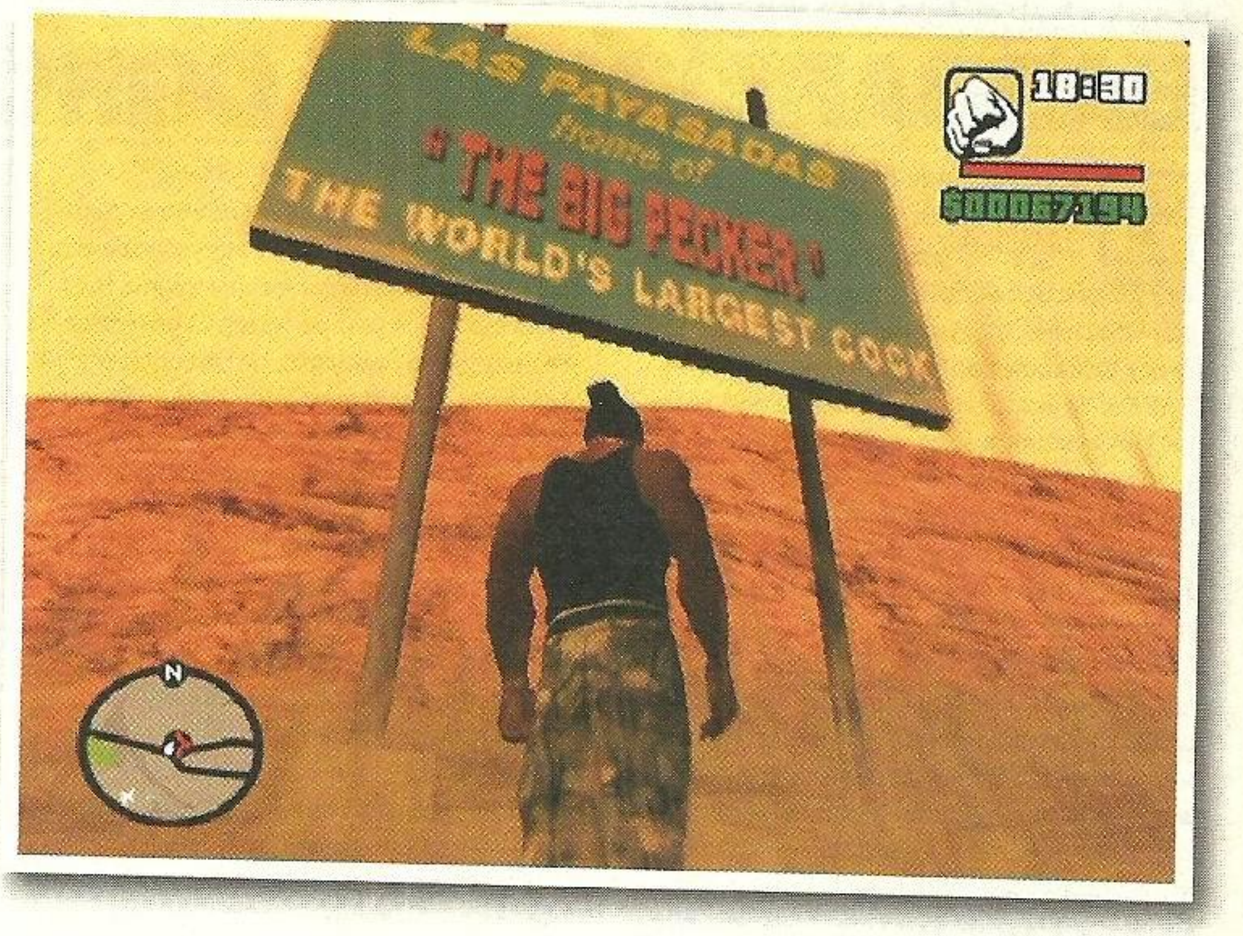
SWAT Tank – kuloodporny.
Tak jest moi drodzy, opancerzony wóz z ostatniej misji w grze (End Of The Line) także można sobie bezproblemowo przywłaszczyć! Kiedy zobaczycie Ballasów zmagających się z komandosami ukrytymi za wspomnianym wozem pancernym, czym prędzej załatwcie i jednych i drugich (najłatwiej i najprzyjemniej ze snajperki). Udaj się zdobyczną maszyną do dźwigu w dokach San Fierro. Używając żurawia zanurz wóz w morzu, a w pewnym momencie oszukana konsola zakomunikuje Ci, że misja się nie powiodła. Wyciągnij więc czym prędzej maszynę na brzeg, udaj się do sprawdzonego garażu i schowaj tam swą cenną zdobycz.

To na razie tyle. Jak możecie zauważyć, większość unikalnych środków lokomocji można zdobyć jedynie w określonych misjach (ale nie wszystkie), toteż możecie sami pokombinować z innymi maszynami napotkanymi w trakcie zaliczania niektórych zadań. W tekście często używałem zwrotu „dopchać" ponieważ wiele z tych wyjątkowych maszyn jest przed umieszczeniem w garażu zamknięta i nie można do nich wsiąść.

NASI INFORMATORZY

Autor: Zaknafein
Temat: Różności
1. Kiedy w samochodzie skończy się nitro, wystarczy wysiąść i wsiąść do fury z powrotem, a dopałka się uzupełni. Można tak robić do woli.

Nie wpadają w panikię do samego końca.



2. Prosty i przyjemny sposób na zaliczenie wszystkich wyścigów z Chiliad Challenge. Wystarczy tylko zatrzymać się tuż przed metą, zejść z roweru i zabić wszystkich uczestników ze snajperki. Dzięki temu obejmiesz prowadzenie i bezproblemowo wygrasz wyścig. Bug ten jest strasznie przydatny dla osób, które mają problemy z przejściem Cobra Run, ostatniego wyścigu z Chiliad Challenge. (Q: Ten sam trick można zresztą wykorzystać przy innych wyścigach, także tych samochodowych, tyle że zamiast snajperki bardziej przydatna okaże się bazooka, czy coś w tym stylu)
3. W dzielnicy El Corona (Los Santos), blisko miejsca pierwszego spotkania CJ'a z Cesarem, znaleźć można 8-Ball Autos (znajoma nazwa... kto grał w GTA 3, ten wie o co chodzi), gdzie w samochodzie zainstalować można bombę.
4. W misji End Of The Line (ostatniej w grze) na samej górze fabryki cracku przed drzwiami prowadzącymi do Big Smoke'a leży czarny dywanik z logiem Rockstar i napisem „Not Welcome".
5. Wejdźcie do Atrium (Los Santos, dzielnica Commerce) i spójrzcie na rzeźbę stojącą na środku... Ręka znajduje się w dosyć nietypowym miejscu.
6. W Market (Los Santos) znaleźć można niezaznaczoną na mapie restaurację Cluckin' Bell.
7. Wyjeżdżając z Los Santos w stronę Flint County skręćcie w lewo. Niedaleko miejsca z przyczepami kempingowymi na brzegu stoi jakaś kobieta z aparatem fotograficznym. Gdy się do niej podejdzie, zacznie robić zdjęcia morza, po czym do niego wskoczy. Jak widać niezbyt jej się podobało w San Andreas, skoro popełniła samobójstwo.

Autor: Devil_2K5
Temat: Ładunki Wybuchowe
Nie wiem czy ktoś o tym wspominał ale czy zauważyliście, że Satchel Charges przylepiają się dosłownie do wszystkiego? Najśmieszniejsza sytuacja ma miejsce, gdy przylepisz bombę do jakiegoś przechodnia. Zacznie się w ten sposób ogólna panika na ulicy i wszystkie postacie zaczną wrzeszczeć i biegać w kółko — poczekajcie na odpowiedni moment, aby nacisnąć guziczek w detonatorze.

Temat: Hmmm
Na północny-zachód od kupionego przez nas lotniska (Verdant Meadows) jest miasteczko z wielką mechaniczną kurą. Tabliczka przed wjazdem do miasteczka informuje nas, że w mieście tym mieszka największa na świecie kura (The world's largest cock). (Q: To oczywiście pomówienia. Obecnie mieszkam w Warszawie i wcale nie jestem mechaniczny. Ale co do tego „The world largest cock" to nie będę się kłócił, hehe)

Autor: Psycho Mantis
Temat: Anarchia
W misji End Of The Line jesteśmy praktycznie niekaralni. Udajcie się do innych miast, gdzie możecie demolować, zabijać, a nawet zwiedzić bez problemu miejsca, gdzie wcześniej automatycznie pojawiały się gwiazdki.

Autor: Krystian Świetlik
Temat: Aparat fotograficzny
Znalazłem bardzo ciekawego i śmiesznego buga związanego z aparatem fotograficznym. Naciskając L2/R2 wybieramy aparat (znajdziemy go między innymi w domu u CJ'a na pięterku), potem idziemy naprzód wychylając lewą gałkę analogową do przodu. Idąc w pewnym momencie naciskamy R1+Kółko cały czas trzymając analoga wychylonego do przodu. Kiedy lampa błyskowa zgaśnie (trzymamy cały czas gałkę) Carl zrobi mały kroczek do przodu i stanie w miejscu tak, jak byśmy go uwiecznili na zdjęciu. Teraz możemy nim obracać do woli kręcąc lewym analogiem dookoła. Trzeba jednak pamiętać, aby analog nie wrócił do centralnego położenia, bo CJ się „obudzi" i zacznie normalnie chodzić. Jeszcze jedno. Stańcie w garderobie lub w sklepie z ubraniami przed jakimkolwiek lustrem. Wybierzcie z ekwipunku aparat i zróbcie zbliżenie na obiektyw. W obiektywie umieszczone jest oko gada.
(Q: Aby uwiarygodnić swoje odkrycie, Krystian podesłał nam także filmik własnego autorstwa demonstrujący działanie opisanego błędu, którego jednak siłą rzeczy do GP dołączyć nie możemy. Tak czy inaczej – dzięki i szacun 4 life homie!)

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Promyki słońca nieśmiało zaglądają przez okna... Ale do wygrzewania się na słońcu jeszcze długie, długie miesiące. Yych. Tymczasem zapraszamy do Neona i pamiętajcie o przysyłaniu nam swoich tekstów — opublikowane nagradzamy! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

BARBARZYŃCA W OGRODZIE

Nie zastanawialiście się nigdy nad tym, że nasze podejście i oceny względem gier są mało wymagające? Euforia spowodowana kontaktem z pierwszą lepszą grą zaczyna przypominać taniec grupy dzikusów nad czarnym monolitem.

W istocie jest to prawda, ponieważ my gracze nie przywykliśmy jeszcze do gier. Tak, tak – nie przywykliśmy. Wielu hardcore'owców trzymających w domach stare amigi, atarynki, famicony i super nintenda podniesie zaraz głos: „Jak to?!!". A ja spokojnie odpowiadam słowami poety: „fraszka to wszystko".

Przemysł gier elektronicznych dopiero raczkuje, i choć jest to do tej pory jeden z najbardziej dochodowych biznesów na świecie, to wciąż są to pierwsze, małe kroczki beniaminka. Do tej pory technika i możliwości graficzne gier wciąż przyjmują na siebie większą część uwagi całej krytyki. Oczywiście, dobrzy recenzenci przebijają się już przez tę pierwszą ścianę fortyfikacji i zwracają baczniejszą uwagę na całokształt produktu — w tym nieśmiało na otoczkę fabularną, komplikację budowanych charakterów, udźwiękowienie itp. — ale w powszechnej świadomości nic za tą pierwszą ścianą fortyfikacji już się nie liczy. Jednak nie ma co włosów z głowy rwać, jest to najzupełniej w świecie normalne i naturalne zachowanie. Będę tu powtarzał jak pacierz, do znudzenia, żebyście o tym pamiętali – nie przywykliśmy jeszcze do gier! I mam tu na myśli nie tylko graczy, ale też i samych producentów.

Żyjemy jeszcze na etapie nieśmiałego dotykania tego czarnego monolitu. Już wiemy, że nie gryzie, i że nie parzy. Wiemy też, że można za jego pośrednictwem zrobić wiele ciekawych rzeczy, ale wykorzystujemy go w niewłaściwy jeszcze sposób. Rozpalamy nim ogień, tłuczemy nim zwierzynę i wykorzystujemy jako posłanie — a przecież nie takie rzeczy potrafi pokazać. Nikogo nie chcę tutaj obrazić, w gruncie rzeczy sam przecież takim dzikusem jestem.

Przypomina mi się historia powstawania pierwszych ruchomych obrazów, z których rozkwitło dzisiejsze kino. Olśnienie technologiczne było tak wielkie, że przysłoniło wszystko pozostałe. Kręciło się wtedy wszystko, od przechodniów na ulicach, do popierdułkowatych scen rodzinnych i krótkich, mało estetycznych filmów. W swoim czasie filmy przechodziły okres wzniosłości technologicznej (po obrazie ruchomym był dźwięk, a później kolor) a jednocześnie całkowitego zastoju fabularnego. Kto by przypuszczał, że z tych filmów o kąpiących się w rzece wąsaczach w melonikach wyrośnie kino na miarę takich osobowości jak Kubrick, Bergman, czy Lynch. Nie zwalajmy takiego stanu na czasy, w których kino powstawało, bo dobra literatura istniała przecież na długo przed filmem. Doskonałych wzorów była zatem masa.

Analogicznie jest z grami. Kilku wizjonerów narzeka, że gry są płytkie, kilku próbuje coś z tym zrobić, ale to jest po prostu etap, który musimy przetrzymać, wyczekać.

W końcu natłok pozycji kunsztownych graficznie wymusi na developerach pozycje ambitniejsze. Takie są prawa ewolucji. A czy niektórzy z nas tego dożyją? Nie wiem. Jak do tej pory nie zapowiada się znaczący przełom. Nie liczyłbym na szybką zmianę skoro nawet sam Tomonobu Itagaki uzależnia powstanie swoich gier od mocy technologicznej najnowszych next-next-genów. Jak do tej pory najsilniejszy znaczy najlepszy – to jest przecież prawo dżungli, a nie intelektu. Czy więc Itagaki jest barbarzyńcą? O, jak najbardziej! Do przekazania głębszych idei nie potrzeba przecież miliardów poligonów.

Tekst ten powstał jako reakcja na pesymistyczne komentarze graczy, w tym też na publikacje Vandariela i poniekąd Miela z numeru 73 N+. Co prawda nie ma powodów do zadowolenia, ale nie ma też i powodów do wylewania łez.

Musimy sobie uzmysłowić, że artyzm jest mutacją pierwotnej funkcji produktu. ZAWSZE! Pierwotną funkcją filmów jest rozrywka. Pierwotną funkcją gier jest rozrywka. A komiks i muzyka? Rozrywka oczywiście!

Nawet literatura w swej pierwotnej formie była stworzona dla rozrywki. Homer opowiadał swoją Odyseję nie dla tego, żeby dać początek nowemu gatunkowi sztuki, ale żeby rozerwać trochę swoich słuchaczy. A trzeba przyznać, że wtedy to była najlepsza z rozrywek. Platon podobnie pojmował poezję, gardził nią (tak jak dzisiaj gardzi się grami) i usunął ze swego koncepcyjnego Państwa jako „mamicielkę umysłów". Znacie to?

Drukowana w odcinkach trylogia Sienkiewicza to był substytut dzisiejszych telenowel. We wsiach wszyscy zbierali się w jednym miejscu, by słuchać jak jeden z piśmiennych czyta na głos kolejny odcinek Potopu. Istniały nawet fankluby Sienkiewicza! Wiedział ktoś o tym? A wielki Mickiewicz? Początkowo jego utwory kierowane były do gospodyń domowych, tak jak dzisiejsze romansidła!

Podobne etapy mutacji przejść muszą także gry elektroniczne. Bądź, co bądź są one produktem intelektu i w tą też stronę pójdzie ich ewolucja. Co do tego nie mam wątpliwości. Zobaczycie jeszcze, nie raz ktoś się będzie dziwił, że pierwsze części MGS'a służyły zabawie, a nie wystawianiu w muzeach, tak jak np. MGS X. Na dzień dzisiejszy musimy się jednak uzbroić w cierpliwość, stan obecnych produkcji uświadamia nam, że jesteśmy na poziomie embrionalnego rozwoju tego rynku.

Jeszcze przez długi czas gry będą tworzone głównie z myślą o rozrywce, bo tego w gruncie rzeczy chcemy. Konsola nie jest ani inteligentna, ani współczująca, nie jest też złośliwa – po prostu zaspakaja potrzeby większości. Do kogo więc powinniśmy mieć pretensje?

Dagon ■ ■

▶ KINO

Constantine

John Constantine (Keanu Reeves) popełnia za młodu samobójstwo. Obecnie, jako męczennik trawiony rakiem płuc błąka się po Los Angeles odsyłając demony i inne paskudztwa z powrotem w zaświaty. Tak rozpoczyna się jedna z najpopularniejszych serii komiksów o nazwie Hellblazer, która po kilku latach świetności doczekała się również (o dziwo) pełnometrażowego filmu. Świat w Constantine wyjaśniony został w bardzo prosty sposób. Ziemię, oprócz ludzi, zamieszkują także diabły i anioły, tworząc idealną równowagę. Problem w tym, że już niebawem równowaga ta może zostać mocno zachwiana, a John, który skoki energii wyczuwa od dnia śmierci, postara się temu zapobiec.

Jak łatwo się domyślić, walka Constantine'a z demonami to w pewnym sensie oczyszczenie. Uwalniając opętanych ludzi od diabłów i wysyłając paskudztwo w zaświaty, John stara się uzyskać odkupienie swych win i wejściówkę do nieba. Sprawa nie jest jednak prosta, ale o tym poinformuje Was już Gabriel, kapitalnie zagrany przez Tildę Swinton anioł przewijający się kilkukrotnie przez sceny filmu. Z Constantine można wynieść naukę, że rak płuc, to jedna z tych najmniej istotnych rzeczy, jakie powinny niepokoić mieszkańca Los Angeles. Czasem może to być armia piekieł powoli łamiąca obowiązujące standardy i niezdarnie przebijająca się na Ziemię. Constantine nie jest horrorem. Nie jest to jeszcze jeden z tych filmów, które ogląda się z przerażeniem na twarzy. Potraktujcie go raczej jako kryminał, w którym John Constantine i partnerująca mu policjantka Angela poszukają odpowiedzi na pytanie, dlaczego pensjonariuszka pewnego zakładu dla obłąkanych popełniła samobójstwo. Pikanterii oczywiście dodaje fakt, że martwa dziewczyna to siostra partnerki naszego dzielnego egzorcysty oraz to, że na jej rękach pojawiają się szatańskie symbole.

John, jako były samobójca, a obecny pokutnik, ma pewne przywileje – nie tylko na kilometr rozpoznaje wszystkich tych podrabianych ludzi, ale potrafi także płynnie przechodzić między piekłem a ziemią. Po prostu musicie zobaczyć scenę, w której Constantine pokazuje, jak przy pomocy prostego połączenia kota i miski wypełnionej wodą szybko przenieść się do miejsca dla potępionych.

Razi trochę wizja piekła – nie ma w niej nic artystycznego (vide Painkiller i wojna zatrzymana w czasie), tylko ogień, zniszczenie, demony, itd. Poza tym, film jest naprawdę klimatyczny i mroczny, a Keanu Reeves, mimo iż aktor z niego klockowaty i nijaki, doskonale wpasował się w rolę komiksowego superbohatera. Chcielibyśmy, aby wszystkie ekranizacje komiksów wyglądały w ten sposób. ■ ■

▶ COOL STUFF

Progressive-Scan Component VGA Box

Telewizory wyposażone w tryb Progressive Scan, a więc ekran o wysokiej rozdzielczości, zdobywają w Stanach Zjednoczonych coraz większą popularność. Progressive Scan to w Polsce nadal folklor, jeśli jednak posiadacie komputerowy monitor, nic nie stoi na przeszkodzie, aby za pomocą Progressive-Scan VGA Box podpiąć pod niego konsolę lub odtwarzacz DVD i cieszyć się najwyższą jakością obrazu. Na PS2 i Xboxa pojawiło się kilka gier wykorzystujących dobrodziejstwo Progressive (m.in. seria Jak and Daxter, Tekken 4), a dzięki temu urządzeniu można to sprawdzić bez płacenia bajońskich sum za telewizor HDTV. VGA Box rozpoznaje formaty 480p, 720p oraz 1080i/540p, bez problemu więc dostosuje się do formatu filmu/gry.

Berserk Fan Kit

Gatsu, którego sylwetkę zgłębiliśmy w poprzednim wydaniu Neona, doczekał się istnego pogromu kubków, wisiorków, kukieł i podkładek pod komputerowe myszy. Najciekawiej jak zawsze prezentują się ogromne figurki, które stawiamy obok monitora, albo na szkolnej ławce. Najnowsze wypuszczone zabaweczki mierzą blisko 11 centymetrów wysokości, choć odstraszająca może okazać się ich cena – sięgająca nawet 15 dolarów. Nie trzeba jednak dodawać, że plastikowy Gatsu prężący się na tle bogatej kolekcji anime, mangi i dwóch gier to rzecz nieodzowna.

Mario Kart Remote Control Car – Yoshi

Za równowartość jednej figurki ze świata Berserkera możecie również nabyć jeżdżącą maskotę z gry Mario Kart! Zdalnie sterowany gokart obsługuje się za pomocą pilota zbliżonego gabarytami do GameBoy'a Advance. Zabawka ponoć strasznie żre baterie, być może dlatego, że w samochodzie można odpalać światła. Świetny prezent dla młodszego braciszka.

Sega Collection

Firma Yujin odgrzebuje stare, dobrze sprzedane pomysły i sprzedaje je ponownie, tym razem w formie małych, plastikowych replik. Za jedyne pięć dolców można stać się szczęśliwym posiadaczem repliki jednej z sześciu konsol Segi (Sega Mark III, Sega Master System, Mega Drive, Mega-CD, Sega Saturn oraz DC), kilku oryginalnych mini-kontrolerów, a nawet... miniaturki VMU! A należy szybko dodać, że Yujin wykonało wszystkie te repliki rewelacyjnie, nie zapominając o żadnym slocie.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O Chatce Recenzencika i mieszkańcach Stumilowego Magazynu

Witam w kolejnym odcinku zabaw intelektualnych. Po ostatnim wykwicie hitów na konsole, jak zwykle wybrałem się na grzybobranie.

A mówiąc wprost – postanowiłem pozbierać z rynku pisma zajmujące się recenzowaniem i poczytać, co się dzieje. Jakie są trendy recenzenckie, kto jak pisze, czego się czepia. Wiecie – takie zawodowe skrzywienie. Każdy ma jakieś. Mnie na przykład śniło się wczoraj, że moglibyśmy oceniać jeszcze jeden aspekt gry i zastanawiałem się przez sen jak dołożyć rubrykę. Wróćmy jednak do grzybobrania. Wyruszyłem do lasu, który okazał się nagle Lasem Stumilowym, dokładnie tym od Puchatka i jego domku. A w tym lesie spotkałem kilka gatunków recenzentów, których – z pozdrowieniami pisma własnego i wszystkich kolegów z branży – poniżej opisuję.

Recenzent typu Puchatek: Słabością Puchatka jest maniakalna miłość do gier. Widząc ciekawy tytuł prze do niego, jak do miodu. Nie ma znaczenia, czy tytuł jest dobry, czy zły (choć najczęściej jest dobry) – Puchatek go dostanie i zrecenzuje. Zrecenzuje go tak, żeby jego wszechogarniająca miłość do gier wylewała się z tekstu słodyczą na każdym kroku. Żeby nikt nie mógł mu zarzucić, że czegokolwiek nie dopatrzył. Łapki mu się trzęsą, uszkami strzyże i biegnie ze swoim dzbanuszkiem po całym lesie krzycząc, że dostał właśnie swoją ulubioną zabawkę. Ulubione tytuły Puchatków: MGSy, Residenty, DMC, Gran Turismo. Sztandarowy: seria Final Fantasy.

Recenzent typu Maleństwo: Recenzent typu Maleństwo potrzebuje do podjęcia decyzji jakiejś Kangurzycy. Jest podobny do Prosiaczka, ale nieco dzielniejszy od niego. Pisze w recenzjach: „Po burzliwych rozmowach w redakcji oceniliśmy", „Wszyscy recenzenci na świecie", „Na naszym forum rozgorzała dyskusja i w końcu oceniono" – Maleństwo zawsze ma jakieś plecy, więc nie można mu zarzucić, że coś źle ocenił. To nie ono ocenia, tylko Kangurzyca, a ono tylko przekazuje. Maleństwo pisze recenzje chaotycznie, skacząc z tematu na temat, omijając często kwestie kluczowe i zapominając o najważniejszych elementach gry.

Recenzent typu Prosiaczek: Recenzent wpada w panikę, kiedy ma ocenić grę, której nikt dotąd nie ocenił. Biega z podniesionymi rękami, opóźnia tekst do momentu, aż w sieci nie pojawią się jakiekolwiek oceny. Prosiaczek jednak nawet wtedy nie jest niczego pewien. Niby to gra dobra, niby zła. Niby mu się podobała, ale niby nie. W ogóle to Prosiaczka nie ma! Recenzja ma wydźwięk: „Kazali mi napisać, że dobre/złe – wybaczcie. Ratowałem życie! To nie moja wina".

Recenzent typu Tygrysek: Tygrysek doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że dobre są te gry, które mu się podobają. Tygryska poznasz po tekstach: „Nie lubię wyścigów, ale tę recenzję napiszę obiektywnie... ocena: 4". Albo: „strategie nigdy na konsole nie wyjdą", albo: „Tekken 5 ssie, bo jestem przywiązany do Tekken Taga". I tak dalej. Tygrysek wie, że to, co Tygryski lubią najbardziej musi się podobać wszystkim. Stąd też gry, które subiektywnie podobają się Tygryskowi dostają wysokie oceny.

Recenzent typu Królik: Czym się różni Królik od Boga? Bóg wie wszystko, Królik wie lepiej. Typ podobny do Tygryska, ale analizujący racjonalnie. Charakterystyczne teksty królika to takie, że na początku źle się nastawia do gry i do końca cytuje jej zalety, po czym sprawnie udowadnia, że to i tak nic tej grze nie pomoże. Po prostu jest zła i tyle. Królik jest tak pewny swojej wiedzy, że nie musi się nią dzielić z czytelnikiem. Z recenzji Królika często nawet nie wynika, o czym jest gra. Recenzje Królików opisują różne kwestie poboczne: od scenek rodzinnych, po przyjaźnie ze sławnymi osobami. Ich oceny końcowe są często jak „królik z kapelusza" – nie wiadomo skąd, bo z tekstu wynika coś zupełnie innego.

Recenzent typu Kłapouchy: „Kiedyś gry były lepsze!" – pisuje Kłapouchy. Albo: „Im późniejsza część Tekkena, tym gorsza" – to także znamiona kłapouchowości. Kłapouchy wie, że im dalej, tym gorzej. Wszystko jest do niczego, ale parę gier osiąga status „dostateczny", choć oczywiście nie bez wad. Nie ma dla niego gier na 10, bo to jest w ogóle niemożliwe. Kłapouchy, w odróżnieniu od Królika, nie zna odpowiedzi na pytanie, co można zrobić, żeby tytuł był ciekawszy, ale też go to nie interesuje. Granie jest nudne, gry są nudne, wszystko jest do niczego. Kłapouchy pasjami recenzuje słabe tytuły, ponieważ tam jego słownictwo wznosi się na wyżyny twórczości.

Recenzent typu Tygrysek: Tygrysek doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że dobre są te gry, które mu się podobają. Tygryska poznasz po tekstach: „Nie lubię wyścigów, ale tę recenzję napiszę obiektywnie... ocena: 4". Albo: „strategie nigdy na konsole nie wyjdą"

Recenzent typu Sowa: Sowa udaje, że wie wszystko. Rzuca cytatami, rozszyfrowuje intencje autorów gier, a nade wszystko umiejętnie potakuje ze zrozumieniem. Jeśli czegoś nie wie, udaje, że się zastanawia. Jeśli coś jest w grze niejasne, Sowa wie, o co chodziło bezsprzecznie. Najczęściej, dla niepoznaki, Sowa próbuje obracać wszystko w żart, a recenzje jej są lekkie i puste jak balony. Jeśli już na czymś w grze się zna, czepia się tego tematu i drąży go do końca świata. Układ recenzji Sowy o grze Splinter Cell wyglądałby tak: Wstęp, skradanki na tle historycznym (tu okaże się, że Sowa grała w Tenchu), porównanie do Tenchu, cienie w Tenchu i ich rola, broń biała w Tenchu i skradankach w ogóle, grafika i multiplayer i zakończenie Splinter Cella w jednym zdaniu.

Tak oto przebrnęliśmy przez część ciekawych podziałów recenzenckich. Oczywiście nie są to wszystkie typy, a nomenklatura powyższa jest bardzo ogólna. Proszę wybaczyć, wyruszam na dalsze badania. Będę podsyłał kartki z podróży. Do zobaczenia w Stumilowym Lesie. ■ ■

CZYTELNICY NADESŁALI

GRANIE I KONFLIKT POKOLEŃ

Letnie popołudnie. Jeszcze parę ataków i ostatni boss w Golden Sun legnie pod moim orężem. Nic z tego. „Synu, chodź tu na chwilę!". Śmieci same się nie wyniosą, nie?

Tak jest. Część z Was w tym momencie już wie, o co mi chodzi. Ten temat jest tak „oklepany", że zapewne już chcecie zacząć czytać co innego... Ale nie napisałbym tego tekstu, gdyby nie świadomość, że nic się nie zmienia. Stale jedną z większych przeszkód do wielodniowych maratonów z konsolą są nasi prawni opiekunowie. Do czego zmierzam? Ano do tego, aby Wam uzmysłowić przyczyny ich postępowania. Uch, teraz przedszkole się zacznie... W zamierzchłych czasach to było ciężko w naszym kraju... Życie naszych dziadków i ojców (babć i matek – wersja damska) nie było łatwe. Jeśli mieli czas na odpoczynek, to przeważnie zajmowali się ichnimi rozrywkami, takimi jak szachy czy brydż. Starsze pokolenie ma zatem prawo czuć się dziwnie, gdy widzi przykładowego gracza. A tak przy okazji: widzieliście kiedyś siebie jak gracie? Pytanie to jest retoryczne, oczywiście, bo niby jak mam się sobie przyglądać, jeśli jestem w swoim ciele? Już mówię o co mi chodzi. Otóż podczas grania przyjmujemy różne postawy. Związane jest to także z mimiką. A więc może garść przykładów: wystawiony i zagryziony język, zmarszczone brwi, zwężone usta, rozdęte nozdrza, ślina w kącikach ust lub też usta szeroko otwarte, przygarbienie. Naprawdę, długo mógłbym wymieniać, bo każdy emocje w trakcie gry wyraża inaczej. Dla nas jest to raczej normalne, dla obserwatora – niekoniecznie.

Tak się złożyło, że jestem graczem młodym. Zaledwie siedemnaście lat na karku, w tym siedem lat praktyki. I od siedmiu lat toczę moją małą wojnę z rodzicami. Problemem jest, oczywiście, granie. Nie to, żebym musiał się kryć, jak idę do łazienki, ale uwagi różne trafiają we mnie często.

– Znowu grasz?

– Taa – odmrukuję.

– A co będziesz robił po południu? – pada zaskakujące pytanie.

– Grał, a o co chodzi?

– Jak będziesz ciągle grał, to sobie nigdy żony nie znajdziesz!

Pierwszy atut w garści rodzica. Ja się z tym spotkałem, moi koledzy się z tym spotkali, może i Wy się z tym spotkaliście. Zastraszanie wizją samotnej przyszłości przed telewizorem. Mówienie, że niby gracze nie maja żon, dziewczyn, kochanek. Wszyscy wiemy, że to jeden wielki stek bzdur, na dodatek kiepsko wysmażony. Na poparcie moich słów dodam, że nasze żony, dziewczyny i kochanki też o tym wiedzą. I teraz nikt nam już z tej strony nie podskoczy. Mówię „z tej strony", ponieważ są jeszcze inne drogi do uderzenia w nasze zainteresowania.

Drugą drogą jest praca. Idzie ona czasami w parze z wykształceniem. Proste równanie: grasz = nie masz wykształcenia = nie masz pracy = lądujesz na ulicy itd. Aż na dno. To fajnie brzmi w teorii. Bo potwierdzenie to ona ma tylko w skrajnych przypadkach. Naprawdę, nie czuję się ostatnim głąbem. I raczej nie zamieszkam na ulicy. Wy też raczej nie nocujecie na dworcu, bo gdyby tak było, to nie wydawalibyście tych ośmiu złotych na czasopismo konsolowe, tylko na jakieś bardziej potrzebne do życia środki. A skoro czytacie te słowa, to znaczy, że tak nie jest, hehe. Możecie mi zarzucać, że się mylę. Możecie mi zarzucać dziecinność poglądów i niski poziom ich potwierdzenia w rzeczywistości. Ale ja jeszcze chcę wyciągnąć wnioski z całej tej mojej pisaniny. Czemu oni to robią? Żeby zepsuć nam humor? Sprawia im to przyjemność? Raczej wątpliwe. Mówię „raczej", bo co ja tam wiem o życiu... To też mi próbowano wmówić. A więc czemu nieletni gracze, nie tylko zresztą, spotykają na swojej drodze barykady godne Samoobrony?

Pojawia się tu pojęcie, którego nie zrozumiem pewnie jeszcze przez kilka lat. Szeroko pojmowana „Troska". Z drugiej strony ciężko uwierzyć, że kieruje nimi strach o naszą przyszłość. Ale ja nie widzę innego wytłumaczenia. Chcą po prostu, żebyśmy mieli szczęśliwe życie. I z jakiegoś powodu sądzą, że konsole ten szczęśliwy czas nam odbiorą. Zwykły, prastary strach. Troska o naszą przyszłość. Wiem na pewno, już teraz, mając siedemnaście lat na karku, że chciałbym w przyszłości zapewnić szczęście moim dzieciom, nawet wtedy, gdy mnie już tu nie będzie.

Może patetyczna trochę ta końcówka, ale proszę Was o jedno. Zastanówcie się, co Wy zrobicie, jak zobaczycie Wasze dzieci przed konsolą drugi dzień z rzędu. I obok wspomnień, szczęśliwych zresztą, stanie Wam w głowie wizja rodzica wkraczającego w środek rozgrywki. I ten rodzic zadaje pytanie. Proste i klarowne. Nie ma przed nim ucieczki. „Odrobiłeś lekcje?". I może wtedy też Was coś ruszy, też tak zapytacie. I padnie taka sama odpowiedź, jaka padła z Waszych ust dawno, dawno temu. I co wtedy zrobicie? Z tym pytaniem już Was zostawię, choć sam dobrze wiem, że koło się zamknie. Bo taka już jest nasza natura. Jesteśmy troskliwi, nic na to nie poradzimy. Jeśli ktoś sądzi, że się mylę, to przepraszam, że zmarnowałem jego czas. Tak czy siak, skończyłem. Mogę odsunąć się w cień do następnego razu.

Great Wotoos ■ ■

CZYTELNICY NADESŁALI

DLACZEGO GRAMY?

Na całym świecie są miliony graczy, miliony grające w różne gatunki, grające na różnych platformach. Jest nas wielu, temu nikt nie zaprzeczy, ale ilu z nas tak naprawdę zdaje sobie sprawę z tego, dlaczego gramy?

Psychologowie i socjolodzy próbują nam wmówić, że granie jest chorobliwym zjawiskiem, które ma na celu, podobnie jak alkohol czy narkotyki, pomóc w ucieczce przez rzeczywistością. Ale czy tak jest naprawdę? Czy gry są odskocznią od życiowych problemów? Po części, niestety jest to prawda. Gdy – podobnie jak dobra książka, czy film, mogą stać się dobrym lekarstwem na stres i złe samopoczucie. Jednak porównywanie komputerowej rozrywki do narkotyków, czy alkoholu jest mocno przesadzone. Należy przecież pamiętać, że gry to przede wszystkim najzwyklejsze hobby. Jest to jeden z wielu sposobów na spędzanie wolnego czasu, tak jak dobra książka czy telewizja. Nie ma, więc powodu, aby z góry uznawać gry za coś złego i demoralizującego.

A ciągłe ataki na brutalność we wszelkich tytułach należy odeprzeć w jeden sposób. Nie wszystkie gry są dla przedszkolaków, a to, że w nie właśnie grają dzieciaki to już wina rodziców, a nie autorów. Zresztą i tak ta rzekoma brutalność zazwyczaj nie prezentuje poziomu tej znanej chociażby z filmów emitowanych w TV w godzinach popołudniowych lub wczesnym wieczorem.

Jednak mimo wszystkich podobieństw do zwykłych typów rozrywek, gry komputerowe znacznie różnią się od innych rodzajów odpoczynku. Przede wszystkim przyczyną popularności gier jest możliwość czynnego udziału w przedstawianej akcji. W przeciwieństwie do przykładowej książki stwarza dużo większe możliwości. Nie jesteśmy tutaj biernymi widzami, jesteśmy natomiast głównymi bohaterami. To my decydujemy o tym, co począć, którą drogą podążyć. Oczywiście możliwości te są mocno ograniczone przez scenariusz i autorów, ale i tak spora część gier oferuję taką swobodę, że większość graczy jest usatysfakcjonowana. Muszę tutaj jednak wspomnieć, że gry niosą jednak ze sobą pewne niebezpieczeństwo. Oferują one wspomnianą wyżej swobodę, przez co często pozwalają graczom na wszystko, nawet, jeśli jest to niemoralne. I dobrze, bo lepiej żeby ludzie wyładowywali się grając, zamiast biegać z pałą bejzbolową po stadionach. Jednak, jeśli w grę zagra osoba nieodpowiednia (wiadomo przecież, że świry się zdarzają), może to mieć makabryczne skutki, co da po raz kolejny temat brukowym czasopismom...

Kolejna sprawa, która łączy się z możliwością wcielenia się w głównego bohatera gry to możliwość stania się kimś innym. Wielu jest ludzi, którzy nie do końca akceptują samego siebie, chcą być kimś zupełnie innym. I właśnie to im umożliwiają gry. Pryszczaty, chuderlawy okularnik może stać się ogromnym, umięśnionym osiłkiem. Wiadomo, że jest to tylko fikcja, jednak, jeżeli zacznie się przesiadywać coraz więcej przed konsolą, a wszystko inne przestanie mieć znaczenie – można o tym zapomnieć. Opisywana tutaj sytuacja to oczywiście skrajność, ale ma to miejsce. Częściej jednak i dla większości ludzi siedzących przed telewizorem gry (czasami nawet nieświadomie) umożliwiają spełnienie skrytych marzeń – nawet tych najgłupszych. Siadamy i po kilku chwilach jesteśmy tajnym agentem lub zawodnikiem czołowego klubu piłkarskiego. Takich możliwości nie daje nam nic innego, żadna książka, żaden film, tylko i wyłącznie gry. A dzięki obecnym możliwościom technicznym sprawiają one coraz realniejsze wrażenie. O grach krążą różne stereotypy. Mówi się, że one nie rozwijają i tylko uczą agresji. Przeciwnicy wirtualnej rzeczywistości nie zauważają gier ambitnych, wymagających myślenia. Chociażby strategii, przygodówek, czy w końcu gier rpg. Ciekawy jest zwłaszcza ten ostatni gatunek, który przyciągnął do siebie wielu miłośników konwencjonalnych książek. erpegi są właśnie taką „wirtualną książką", w której prócz tego, że sami decydujemy o losach bohatera musimy również przeczytać ogromne ilości tekstu, które przekładają się na setki, a nawet tysiące stron, a fabuła niczym nie ustępuje wątkom z najlepszych książek. Dzięki właśnie tym tysiącom słów napisanych niebanalnym językiem pomagają również w szlifowaniu swego słownictwa i stylu pisania. Sam, odczułem to kilka lat temu, gdy grając w kolejne erpegi nagle przestałem mieć problemy z napisaniem wypracowania z polskiego. I tutaj należy obalić mit, że gry nie uczą niczego pożytecznego. Niektóre gry uczą myśleć, a wymachiwanie mieczem i siekanie kolejnych wrogów stanowi tylko dodatek do znakomitej warstwy fabularnej. I wreszcie to dzięki grom nauczyłem się podstaw angielskiego :)

Oczywiście nie mam zamiaru udowadniać, że wszystkie gry robią z nas strategów i geniuszy. Istnieją również zwykłe zręcznościówki, które mają nam dostarczyć jedynie przyjemności. Ale czy są złe? Wręcz przeciwnie, one również mają pewnie „efekt uboczny", mianowicie ćwiczą nasz refleks. Poza tym są też znakomitym relaksatorem. Nie ma nic przyjemniejszego niż partyjka w jakiś arcade'owy tytuł po ciężkim dniu w szkole bądź pracy. Takowa sesyjka umożliwia nam odreagowanie stresu. Może faktycznie, czasem odbywa się to zbyt brutalnie, ale ja zawsze powtarzam, że lepiej zabić w świecie wirtualnym niż prawdziwym. Może te słowa brzmią nieco przerażająco, ale przez to jestem pewien, że nigdy nie uniosę ręki przeciw bliźniemu, nigdy poza światem wirtualnym nie pomyślę o wyrządzeniu komuś krzywdy.

Jak widać z punku widzenia gracza, gry niosą w sobie wiele korzyści. Jednak, aby je dojrzeć i ocenić należy spędzić przy komputerze spory kawał swego życia. Może niektóre te korzyści nie są niezbędnie do życia potrzebne, ale czy to jest powód, aby gry uważać za gorszy sposób spędzania czasu niż inne hobby? Czy czytając książkę lub oglądając film uczymy się również tak wiele?

Adam 'Elpie' Stopa ■ ■

GADAJĄCE GŁOWY

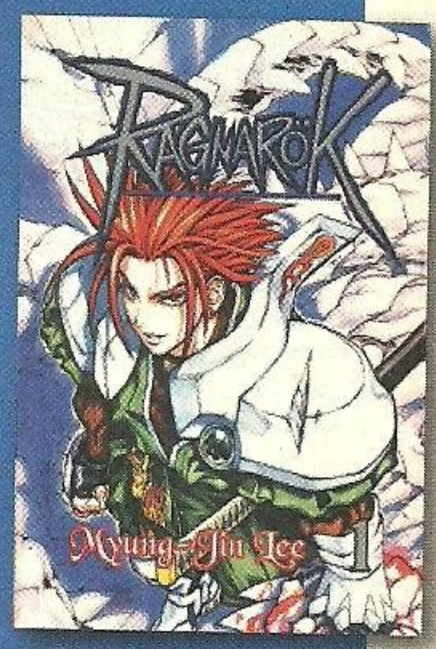
„Sądzę, że kulturowe oddziaływanie tego systemu, jako socjalnego rodzaju rozrywki dopiero się rozpoczęło."
- P. Diddy, znany filozof i myśliciel o konsoli Xbox

„Chcemy stworzyć naprawdę kontrowersyjną grę. I nie będzie kontrowersyjna z powodu mordowania ludzi na ulicy i łażenia na dziwki. Będzie po prostu niepoprawna politycznie."
- Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants) o kolejnym projekcie autorów Strangera

„Jedna rzecz, której do końca nie rozumiemy, to zarzuty graczy o miejsce akcji Halo 2. W pierwszym demie na E3 pokazywaliśmy obronę Ziemi przed Covenantami i faktycznie w grze znajdują się dwa takie levele. Wydawało nam się super to, że potem akcja odjeżdża w zupełnie inne miejsca. Niektórzy gracze jednak marudzą: „g** mnie obchodzi Covenant, chcę walczyć na Ziemi!"**
- Brian Jarrard (Bungie), który ciągle nie rozumie

▶ KOMIKS

> Ragnarok



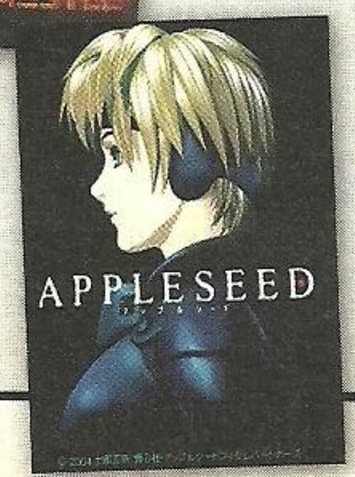
To zadziwiające, ale darmowa, sieciowa siekanka o nazwie Ragnarok Online skupiła jak dotąd 10 milionów użytkowników PC rozsianych po całym świecie! Ragnarok zawładnął Koreą, Japonią, Chinami, Wielką Brytanią, Stanami Zjednoczonymi, a nawet Polską. Kwestią czasu były zatem mangi i filmy anime oparte na superpopularnym świecie. Komiks Ragnarok to dosyć ciekawe połączenie koreańskiej sztuki rysunku z nordyckimi wierzeniami i legendami. Akcja komiksu skupia się na wojowniczce imieniem Fenris Fenrir. Dziewczyna cierpi na totalny zanik pamięci, w związku z czym nie pamięta kluczowych momentów z przeszłości. Dzielna osiemnastolatka podróżuje po świecie w poszukiwaniu Baldra, recepty na wszystkie problemy. Podróże Fenris do nudnych nie należą, w związku z czym niejednokrotnie krzyżuje swój miecz z demonami, przerośniętymi robalami i innymi równie obleśnymi bydlakami.

Fenris to potężna wojowniczka, ale nie poradziłaby sobie w pojedynkę, dlatego kroku dzielnie dotrzymuje jej Chaos – roztrzepany typek z aspiracjami na łowcę nagród. Komiks czyta się lekko, a koreański humor, zabójcze miny i akcje, od których płoną lasy to rozpoznawcze znaki tego zeszytu. Jak na sagę przystało, opowieść urywa się w połowie i aby poznać całą historię, trzeba będzie dokupić jeszcze kilka opasłych tomików.

▶ DVD Import

Kung-Fu Hustle

Stephen Chow to chiński reżyser i aktor, który mimo, iż produkuje kilka filmów rocznie, to światowy rozgłos zyskał dopiero dzięki maksymalnie wykręconemu *Shaolin Soccer*. Lekkość, humor i sposób, w jaki Chow przedstawia zabawne historyjki jest absolutnie bezkonkurencyjny i godny do naśladowania przez innych reżyserów. *Kung Fu Hustle* to opowieść o pewnej wiosce napadniętej przez klan Siekiery - odświętnie ubranych dżentelmenów z toporami w łapach. Siekiera to potężna organizacja trzęsąca całym krajem, ale najazd na wiochę, w której ukrywa się elita światowego kung fu, to jej największy błąd. Pokonany z kretesem klan nie ustaje jednak w próbach i przez cały film zawzięcie stara się zmieść to przeklęte miejsce z powierzchni ziemi. W konflikt jak zwykle ładuje się pan reżyser (Stephen Chow), tym razem w roli wędrownego włóczęgi i nieoszlifowanego diamentu sztuk walki. Będziecie w szoku widząc wymyślne odmiany kung fu, jakimi posługują się wojownicy i sposoby, na jakie będą się konfrontować. *Kung Fu Hustle* to lekka komedyjka, którą ogląda się jednym tchem. Strasznie fajnie jest zobaczyć ekipę *Shaolin Soccer* w nowej roli i sprawdzić, jak ten śmieszny koleś, który świetnie strzelał bramki zamienia się w następcę Bruce'a Lee. Importować mi to!



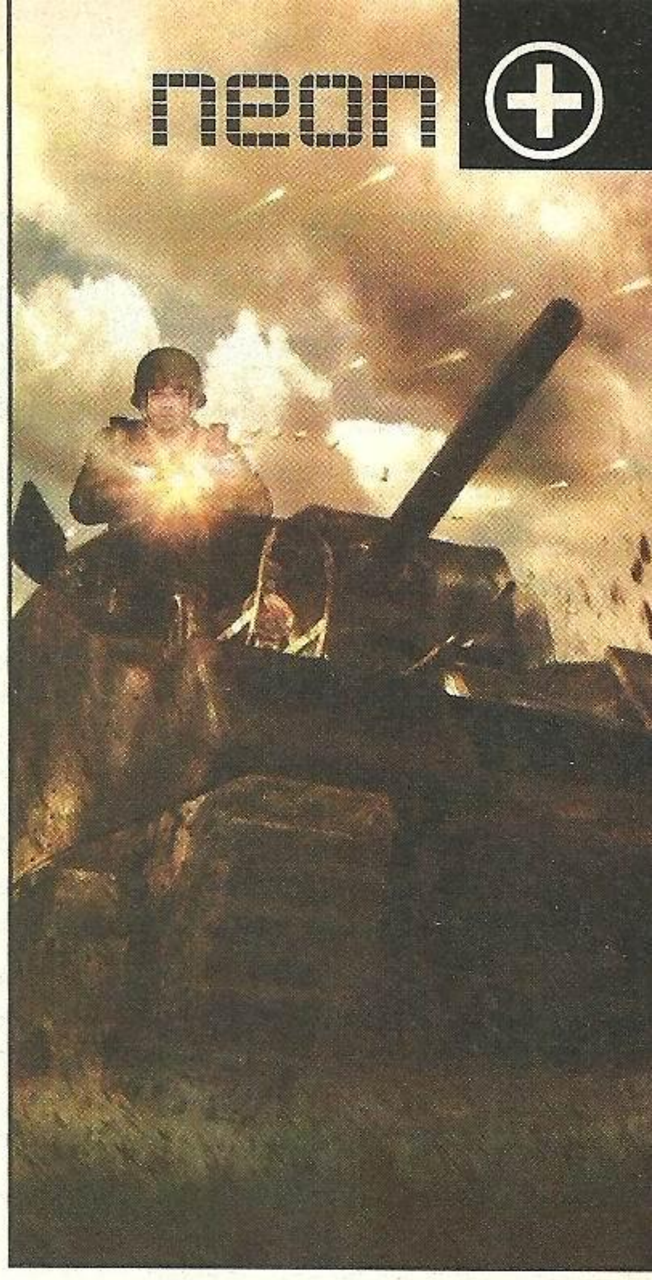
Appleseed 2004

Appleseed jest godny zobaczenia przynajmniej z jednego powodu, a mianowicie BEZKONKURENCYJNEJ animacji. Do tej pory, za najlepiej animowany film uważałem *Ghost in the Shell 2*, jednak po obejrzeniu Appleseed moje poglądy uległy drastycznej zmianie. Każda walka, każdy pościg i wymiana ognia to widowisko na najwyższym możliwym poziomie i choćby dlatego warto się filmowi przyjrzeć z bliska. Sama historia jest już znacznie mniej wyszukana. Poznacie w niej miasto doskonałe o nazwie Olimp, zamieszkane w połowie przez ludzi, a w połowie przez cyborgi. Olimp nie cierpi z powodu przemocy, zanieczyszczenia, czy bezrobocia, a całością zarządza inteligentny superkomputer o nazwie Gaia. Jak w każdym filmie, w którym coś dzieje się zbyt dobrze, tak i w Appleseed pojawia się stado buntowników, którzy pragną stworzyć własny porządek rzeczy. Zdesperowane siły obronne sięgają poza granice miasta, aby odnaleźć i nakłonić do współpracy elitarnego żołnierza – Deunan Knute – kobietę, która ma potencjał, aby rozwiązać problemy Olimpu. A czym jest tytułowy Appleseed? No cóż, dowiecie się tego podczas oglądania filmu.

Jedyne, co nie do końca zagrało mi w *Appleseed*, to fakt, iż nie ma tu praktycznie miejsca na ręcznie malowane szkice, w związku z czym całość wygląda trochę sztucznie. Animacja jest super, ale twarzom postaci zabrakło głębi i emocji. Całość przypomina trochę kukiełkowy teatrzyk i szczerze powiedziawszy, nie chciałbym w przyszłości oglądać anime wykonanych podobną techniką. Wolę tradycyjne pociągnięcia pędzlem.

CZYTELNICY NADESŁALI

WOJNA, ZAGRAJMY W TO!



Spójrzmy na obraz. Na płótno, które miało wielu artystów. Na dzieło, które przedstawia XX wiek. Ten obraz nie należy do najpiękniejszych. Jest na nim ból, jest na nim cierpienie. Niesprawiedliwość i zbrodnia. Czerwień przelewa się przez każdy rok, dzień i godzinę. Niewielu patrzy na obraz. Odwracamy od niego wzrok, aż w końcu Ci, którzy pamiętają, którzy żyli w tamtych czasach odejdą na zawsze. Jak łatwo wtedy będzie zmieniać przeszłość, jak proste będzie jej zakłamanie. A może już to nastąpiło? Gdy posłuchamy słów naszych sąsiadów okaże się, że kto inny niż sądziliśmy do tej pory zakończył II wojnę światową. Kto inny jest poszkodowanym, ofiarą, katem. Zapytacie, co ma to wspólnego z grami? Odpowiedź nie jest prosta.

Wojnę poznaliśmy chyba wszyscy. Na szczęście nasze pokolenie w większości zna ją tylko z mediów, z lekcji historii i języka polskiego, z przekazu dziadków. Telewizja pokazuje nam relacje na żywo. Na naszych oczach spadają pociski, huk eksplozji zagłusza domowe rozmowy, które toczymy. Dzień, dwa, tydzień, temat nie jest już taki gorący, a spiker oszczędza czas antenowy i przedstawia jedynie dane statystyczne. W zamachu zginęły trzy osoby, trzydzieści, trzysta. A o czym usłyszymy w szkole? Wojna rozpoczęła się, zakończyła, trwała, zginęło tylu, do niewoli trafiło tylu. Prosty przekaz. Proste informacje. Jeszcze kilka nazwisk i dat i to już wszystko. Wydawałoby się, że literatura będzie bardziej ludzka, ale zazwyczaj też nie. Na poniedziałek proszę przeczytać „Zdążyć przed panem Bogiem”, na środę „Komu bije dzwon”. Kowalski do odpowiedzi. Przeczytałeś lekturę, tak? To streść ją w dziesięciu zdaniach. Przesadzam? Możliwe, ale ile znacie przypadków, gdy ktoś Wam próbował uświadomić, że to nie tylko książka, nie tylko fikcja literacka. Kiedy Wam powiedziano wprost: „Kowalski to nie jest kolejna lektura do odhaczenia. To się zdarzyło naprawdę, ludzie ginęli. Umierali w cierpieniu”. Czy ktokolwiek wziął na siebie odpowiedzialność, aby powiedzieć prawdę, bez tematów tabu? A potem w sądzie ulicznej okaże się, że młodzież nie wie, czyją pamięć powinniśmy uczcić tego dnia. W badaniu na zlecenie serwisów informacyjnych słupki wykresu pokażą totalną niewiedzę o I i II wojnie światowej. Procenty nie przekroczą podstawowego poziomu, poniżej którego wyświetla się napis „ignorancja”.

I wreszcie pojawiają się gry. I możemy przeczytać, że autorzy są zakochani w okresie drugiej wojny światowej, że uważają go za jeden z najciekawszych w dziejach. Ba, nawet nie boją się osadzać w jego realiach gier (Neo Plus – marzec 05). A ja uważam, że powinni się bać. Powiecie: my tylko pociągamy spust wirtualnej broni. Pocisk przeszywa postać żołnierza, a w zależności od fizyki gry może on różnie zareagować. Taka gra, strzelanka, osadzona w realiach rzeczywistych wydarzeń, ale to tylko gra. W mojej opinii jest to twierdzenie błędne, złe i zakłamane. Dopóki gramy w Killzone, przechodzimy kolejne etapy TimeSplitters jest to tylko gra. Gdy przenosimy się do Pearl Harbor, do Berlina, do Stalingradu to nie jest już zwykła produkcja, bowiem na autorach ciąży olbrzymia odpowiedzialność. Nieważne, że ich bohaterowie są fikcyjni to i tak dotyczy to tragedii, która miała miejsce.

Teatr działań drugiej wojny światowej, Wietnam, Irak to niezwykle popularne miejsca umieszczania akcji nowych gier. Autorzy zachwalają odwzorowanie broni, pojazdów, realiów. Zapewniają „klimat wojny”. Pociski przecinają powietrze, słyszymy krzyki rannych, niemalże żywi i prawdziwi są towarzysze broni. W informacji prasowej przeczytamy, że zachowano niezwykły realizm, rozmawiano ze specjalistami, przeglądano niezliczone ilości materiałów historycznych. Szkoda, że nikt nie zobaczył pośród tych skrawków obrazu XX wieku. Szkoda, że autorzy nie są świadomi tego, że zdjęcia, które oglądają, aby ich gry były jak najbardziej realistyczne, są prawdziwe. I wreszcie to najważniejsze. To, że nie pomyśleli, że w świecie, w którym wojny oglądamy na żywo w telewizji, oni również kształtują świadomość odbiorców. Oni również są odpowiedzialni za to, że kolejna informacja o ofiarach nas nie poruszy, że pozostaniemy na nią obojętni. A zapytani w sondażu ulicznym o dzisiejszą datę, o święto, które wypada uczcić chociaż krótką modlitwą, nie odpowiemy nic. Pozostanie nam pusty uśmiech, dziwny wyraz twarzy. Przykre, że pięć minut później opowiemy ze szczegółami koledze, jak w nowej grze z łatwością uciekliśmy z obozu dla jeńców wojennych, a potem uczestniczyliśmy w kilku bitwach, potyczkach i tak, aż do napisów końcowych.

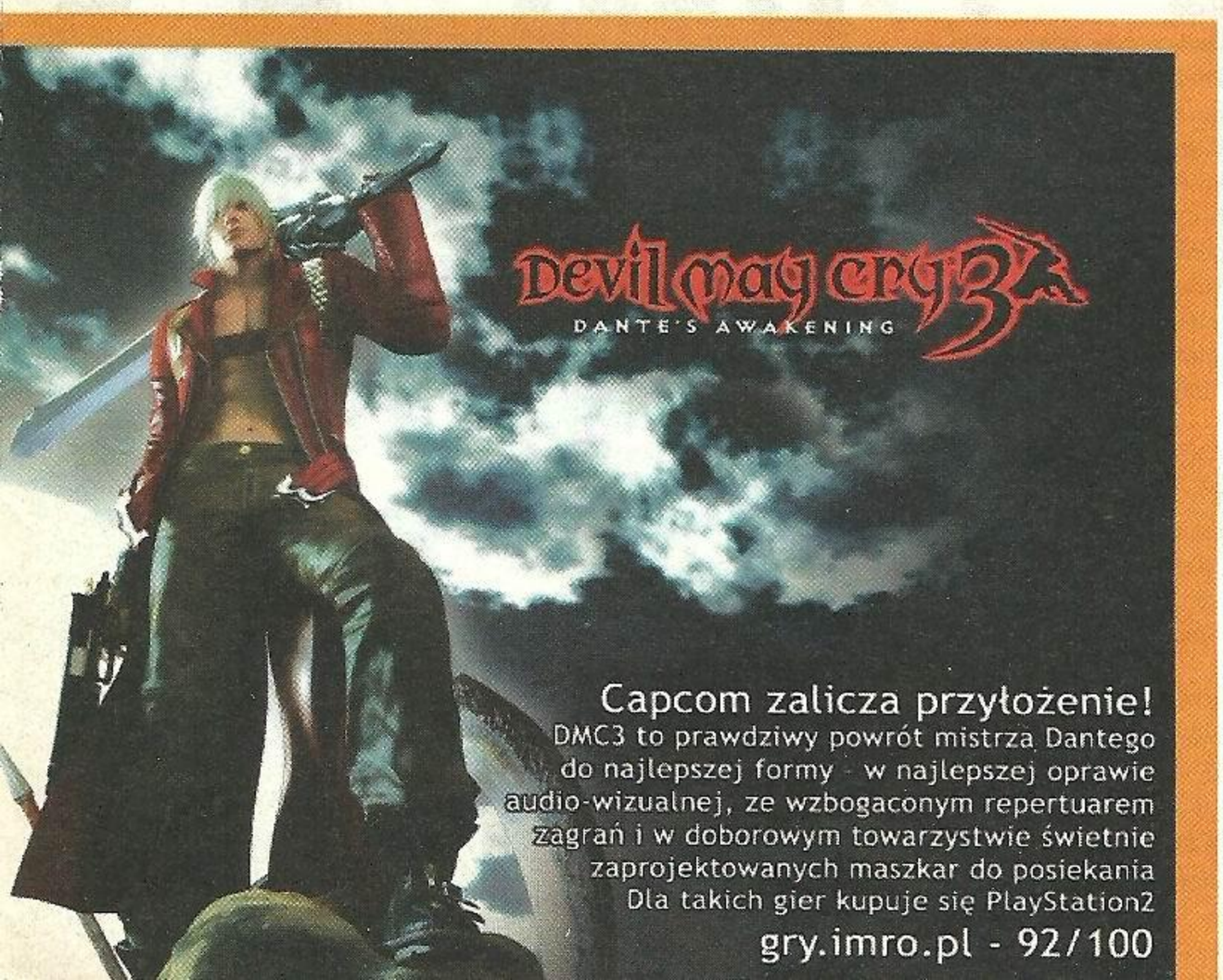
Co chcę Wam przekazać? Nic, bo i w moich żyłach płynie ignorancja, więc jak mogę twierdzić, że mam coś do przekazania. Pozostaje mi zatem co innego. Pokazać Wam obraz XX wieku, albo chociaż uświadomić jego istnienie. Jego fragmenty poznajecie przez media, przez szkołę, odnajdujecie je w grach. To obraz niepokojący, bo nie daje nam złudzeń, co do przyszłości. Nawet teraz, w tej spokojnej chwili ludzie umierają na wojnie, a pewien producent decyduje o nowym tytule. On nie spojrzy na płótno i wszystko wskazuje na to, że my też nie.

FAX ■ ■

SERWIS DLA GRACZY

Stwórz własny profil gracza
Zdobywaj nagrody
Prowadź własny dziennik

...dołącz do IMRO TEAM



Capcom zalicza przyłożenie!
DMC3 to prawdziwy powrót mistrza Dantego do najlepszej formy - w najlepszej oprawie audio-wizualnej, ze wzbogaconym repertuarem zagrań i w doborowym towarzystwie świetnie zaprojektowanych maszkar do posiekania
Dla takich gier kupuje się PlayStation2
gry.imro.pl - 92/100

GRY IMRO.PL

IMRO

Gry.ImRo to nowy serwis, który za cel postawił sobie dostarczenie najświeższych, rzetelnych, sprawdzonych informacji o wspaniałej pasji, jaką są gry komputerowe. Na naszych stronach przeczytasz nowinki z kraju i ze świata, fachowe recenzje, zapowiedzi nadchodzących produkcji, megaporadniki i opisy przejścia, które pomogą Ci uporać się z Twoją ukochaną grą.

WWW.GRY.IMRO.PL

Vandariel

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

Pozytywni Inni

Zastanawialiście się kiedyś co odróżnia Predatora od Gordona Shumwaya? Predator jest jakby mniej futrzasty, fakt. No i jest krwiożerczą bestią, destruktorem i ludobójcą, Gordon natomiast nieszkodliwym, wesołkowatym i cynicznym obserwatorem ludzkich problemów. Nie pamiętacie kim jest Gordon Shumway? No co też Wy, koledzy. To Alf – kotożerca, kudłaty bohater serialu o zwykłej rodzinie i ich niezwykłym gościu.

Nie pierwszy raz poruszę temat pojawiania się w tworach popkultury istot, które można zaliczyć do socjologiczno-antropologicznej kategorii „Innych"; nie odkryję też Ameryki stwierdzeniem, że szczególnie interesujący nas Inni pojawiający się w grach video to najczęściej istoty bliższe pierwszej z wymienionych wyżej kreatur – złe, krwiożercze bądź po prostu brutalne stworzenia (niekoniecznie, jak wiadomo, przybywające spoza Ziemi). Ale chyba pierwszy raz powiem – pokój tym paskudom, postrzelamy sobie do nich w stosownym czasie. Tym razem skupimy się nad ich przeciwieństwem, nad Pozytywnymi Innymi: istotami nie ludzkimi, ale i nie obcymi, stworzeniami bliskimi nam i wnoszącymi do naszego świata coś wartościowego. A zakurzony już nieco Gordon Shumway to oczywiście tylko sztampowy przykład dobrodusznego nieludzia, podobnie jak E.T. uzdrowiciel, poszukujący przyjaciela duszek Casper, czy pośmierdujący Harry-Wielka Stopa. Zahaczymy o lepsze egzemplarze – ale zanim o nich opowiem, zrobimy maleńką wycieczkę w stronę podręcznika historii; mam pomysł, gdzie szukać kulturowych korzeni tego motywu.

Mieszkańcy średniowiecznej Europy, choć wzrastający na ruinach wielkich cywilizacji, których przedstawiciele swobodnie rozmyślali nie tylko o innych krajach, ale wręcz światach, planetach i gatunkach zamieszkujących je istot (starożytni Grecy na przykład), mieli problemy z pozbieraniem się po szoku, jakim było odkrycie innych ludów tuż za progiem, dokładniej za Atlantykiem. Nie bardzo obie Ameryki oraz ich mieszkańcy mieścili się w głowach ludzi, dla których jedynie słusznym opisaniem świata było to, co przeczytać można w Biblii; tam, jak wiadomo nie ma miejsca na Nowy Świat i jego mieszkańców, wszyscy pochodzą od Sema, Jafeta i Chama, przy czym potomstwo tego ostatniego mieszka chyba głównie na moim osiedlu. Ale bez żartów – jak Europejczycy potraktowali innych zza oceanu wie każdy, kto zna historie o konkwistadorach i zdobywcach Dzikiego Zachodu. Ogniem i mieczem, konnicą i armatami. Nie wszystkie jednak umysły tamtych czasów podobne były rozumowi generała Corteza i jego mocodawców. Odradzała się bowiem powoli
w Starym Świecie owa nieledwie zapomniana myśl, prowadząca do szacunku i tolerancji odmienności – myśl, która nakazywała dostrzegać inne narody, inne rasy i nie umieszczać białego człowieka na szczycie drabiny doskonałości. Koncepcja ta zakiełkowała też z pewnością w głowie niejakiego Francois Voltaire'a, którego dobrze znacie – jeśli nie z zajęć historii, to języka polskiego...

Teraz skupcie się, bo zaczyna się nasza bajka. To właśnie Wolter stworzył w 1752 roku literacki pierwowzór pozytywnych nieludzi. Zwał się ów stwór Mikromegas, liczył sobie osiem mil wzrostu i przyleciał na Ziemię z okolic Syriusza. Poczytać o nim możecie w przełożonej przez Tadeusza Boya-Żeleńskiego książeczce, której jest ów przybysz tytułowym bohaterem. Kim był Mikromegas? Był Innym, ale bez wątpienia Innym mądrzejszym i potężniejszym od ludzi. Był naszym gwiezdnym sąsiadem, ale nie przyleciał wymordować nas, jak my zwykliśmy postępować z naszymi sąsiadami. Przybył by zadziwiać się nami – arcyciekawymi maleńkimi „owadkami", których zwyczaje i pomysły były dla niego czasem co najmniej zagadkowe, czasem okrutne
i bezmyślne. W dwóch słowach – był lustrem. Lustrem, w którym zawstydzeni swym europocentryzmem, zadufaniem i przekonaniem o własnej doskonałości mogliśmy się przeglądać.
Napawa mnie wielkim zdumieniem fakt, iż kultura popularna wydaje się uwielbiać ten wątek. Potomków Mikromegasa możecie spotkać na każdym kroku. Wskażę Wam kilku delikwentów, a na pewno sami wychwycicie następnych; odbijają się w nich nasze szeroko pojmowane wady, kompleksy, troski i pragnienia. Słowem – niedoskonałości, o przyznawanie się do których nie posądzałbym odbiorców hollywoodowskiej papki.
Czy na przykład Gordona Shumwaya można uznać za spadkobiercę tamtej oświeceniowej koncepcji? Przypomnijcie sobie scenę, w której budzi się on w łóżku Tannerów, a przerażona Kate, widząc go po raz pierwszy na oczy, zaczyna wrzeszczeć. Typowy kosmita-konkwistador rzuciłby się na nią z kłami i pazurami, tymczasem Alf ujrzawszy szanowną panią domu zaczyna w strachu krzyczeć, ba, nawet głośniej. Wydajemy się sobie piękni, wszystko jednak zależy od punktu widzenia, mówi nam Alf-lustro. To żartobliwy i płytki przykład, ale lecimy dalej.

Detektyw-kosmita, Sam Francisco, bohater filmu *Alien Nation* zdaje się rozliczać nas z błędów popełnianych w życiu rodzinnym oraz z pewnych kompleksów. Jego ludzki partner, detektyw Sykes jest zdezorganizowanym podstarzałym rozwodnikiem, nie umiejącym nawiązać kontaktu z bliskimi, natomiast rodzina Francisco to oaza szczęścia i zrozumienia (sam hm... Sam to zresztą wzór policjanta i obywatela). Sykes mimo to nie lubi Obcego i trudno mu jest przełamać uprzedzenie; w końcu jednak kontakt z Innym nauczy go szacunku dla pewnych podstawowych wartości. Co do kompleksów – musielibyście zobaczyć scenę w której kosmita po raz pierwszy widzi prezerwatywę i oświecony przez Ziemianina co do zastosowania tajemniczego przedmiotu nadziwić się nie może „że to pasuje"... Ja się zdrowo uśmiałem. A że to wszystko trochę trywialne? Nikt nie mówił, że będzie mądrze, choć następny przykład jest lepszy.

Czy na przykład Gordona Shumwaya można uznać za spadkobiercę tamtej oświeceniowej koncepcji? Przypomnijcie sobie scenę, w której budzi się on w łóżku Tannerów, a przerażona Kate, widząc go po raz pierwszy na oczy, zaczyna wrzeszczeć. Typowy kosmita-konkwistador rzuciłby się na nią z kłami i pazurami, tymczasem Alf ujrzawszy szanowną panią domu zaczyna w strachu krzyczeć, ba, nawet głośniej.

W części swej skomplikowanej natury nawiązuje do postwolterowskiej myśli także Roy Batty, postać z filmu *Blade Runner.* Android jest Innym, wydawałoby się, że wyłącznie potężnym i okrutnym; na początku nic nie wskazuje na podobieństwo tej postaci do poczciwego Mikromegasa. Jednak finał filmu metaforycznie ukazuje nasz podziw dla istoty tak silnej jak Roy, a wznoszącej się mimo to ponad własny gniew i pragnienie destrukcji. Android wypuszczający w chwili swej śmierci białego gołębia z rąk (symbol duszy) zaliczony zostaje w poczet ludzi – bo zapewne chcielibyśmy być jemu podobni, chcielibyśmy, jak on, umieć wybaczać.
I last but not least – postać która natchnęła mnie do napisania tego felietonu. Hakha, bohater Killzone. Będzie maleńki spoiler, ale ponieważ można go ujrzeć na oficjalnych stronach poświęconych grze, czuję się rozgrzeszony, hehe. Hakha nie jest człowiekiem – jest Helghanem, czyli generalnie wrogim konkwistadorem, który przeszedł na ludzką stronę (Helghanie nie uważają się za ludzi, choć ich przodkowie przybyli na planetę Helghan właśnie z Ziemi). I oto znów mamy klasyczną sytuację „lustrzaną". Typ, który uosabia nasze złe i wstydliwe cechy, to oczywiście kompan bohatera – Rico. Klasyczny ksenofob, podszyty zarówno brakiem tolerancji dla wszystkiego co inne, jak
i brakiem elementarnej wiedzy na każdy temat. Typowy weteran bojówkarskich akcji Młodzieży Wszechpolskiej. Gdyby mógł, zabiłby Helghana przy pierwszej okazji; nie znosi go i wykorzystuje każdą okazję, by mu dopiec. Hakha, nasz Pozytywny Inny to jaskrawe przeciwieństwo dzielnego wojaka Rico. Jest inteligentny i oczytany, potrafi złożyć zdanie bez przecinków typu „ass" i „shit", umie się kontrolować i dystansować do zachowania agresywnego towarzysza broni. Spadłem prawie z krzesła, gdy komentarz Hakhy dotyczący niespodziewanej zgodności zdań między nim a jego adwersarzem („nawet małpa stworzy dzieło na miarę Szekspira, jeśli dać jej odpowiednio dużo czasu") spotkał się z rozbrajającym: „w hat the f...k is Shakespeare?" ze strony Rico.

Opowieści o dobrych nieludziach mają najczęściej banalne morały – detektyw Sykes nauczywszy się czegoś mądrego od swego obcego przyjaciela idzie na ślub własnej córki, z którą, wydawałoby się, nie znajdzie już nici porozumienia. Rico, w kluczowym momencie odrzuca uprzedzenia i działa w sposób, z którego wynika, że jednak coś do jego zakutego łba dotarło. I tak dalej.

Pytanie brzmi – czy pojawianie się Pozytywnych Innych w dorobku współczesnej kultury masowej nadal oznacza, iż ludzie są świadomi własnych niedoskonałości? A może widząc ksenofoba typu Rico mówią sobie tylko: „co za drań", a później, w życiu codziennym skreślają kogoś za kolor skóry, przekonania religijne, narodowość...? Wiem, wiem, pytanie jest żałośnie retoryczne. ■ ■

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

**Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.**

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

**Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.**

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

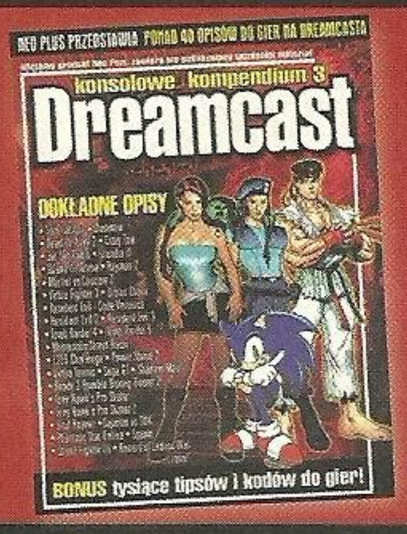
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

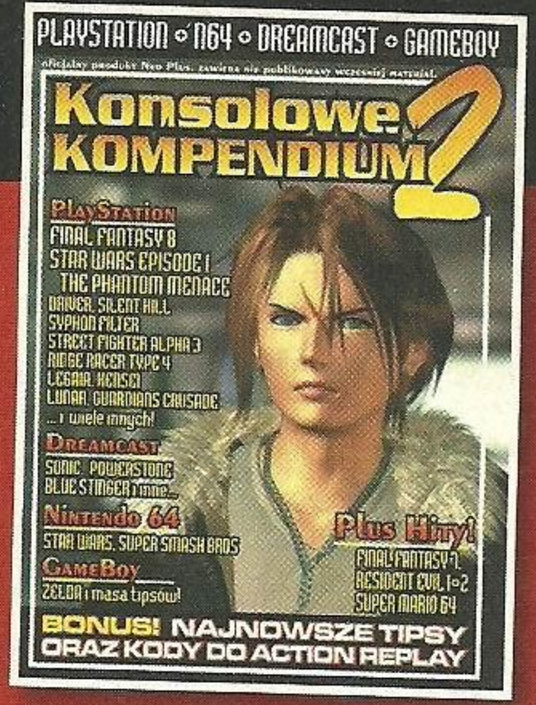
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

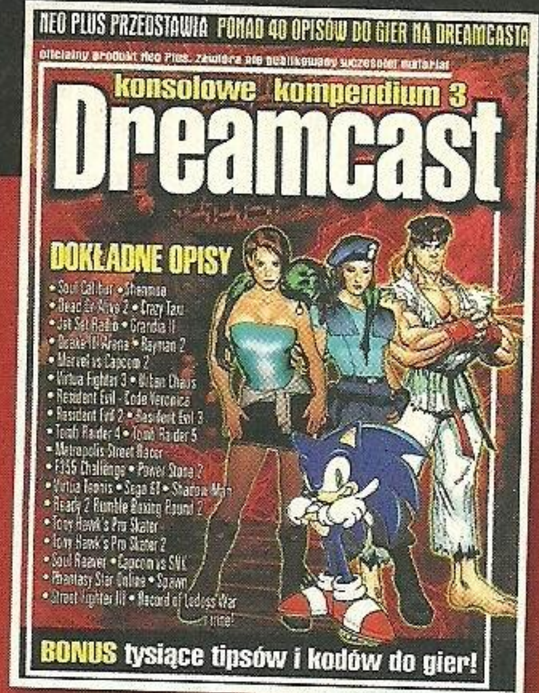
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

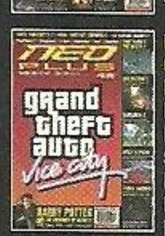
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

faq

listy od czytelników w imadle Banana

**Witam serdecznie w kwietniowym wydaniu FAQ.
Witam ja, Gulash, ponieważ Banan wybrał się na zasłużone wakacje z dala od komputerów, maili i innych dobrodziejstw dzisiejszej techniki. Dzierżąc w ręku kostur żebraczy i owijając swe ciało w obskurne szmaty postanowił dwa tygodnie zostać pariasem w Indiach...
No dobra, to nie tak. Jak wróci, wszystko Wam wyjaśni. Zapraszam zatem do lektury, a kolejne pytania, sprawy i komentarze ślijcie zwyczajowo na skrzynkę Banana (banan@neo-plus.pl). [Gulash]**

KATHARSIS GRACZA

Cześć,
Dorwałem najnowszy numer waszego pisma i od razu przeczytałem recenzję MGS3. Niesamowite, że w magazynie poświęconym grom można publikować takie teksty. Moim zdaniem recenzja ta jest jedną z najlepszych, jaką przeczytałem (a przeczytałem wiele).

Dzięki. Przecież właśnie dlatego kupujesz N+, by czytać nasze teksty. Staramy się z całych sił...

Dlaczego?
Bo rzadko w recenzjach gier, czy to konsolowych, czy komputerowych można dostrzec próbę interpretacji danej gry. Jakbym czytał tekst dotyczący tomiku poezji, czy recenzję wernisażu śp. Beksińskiego. Naprawdę. Dzięki takim tekstom gracze uświadamiają sobie, że grając nie marnują czasu na płytką i marną rozrywkę. Nie, panowie. Gracze czują po lekturze, że w gąszczu tej komercyjnej papy, mając odrobinę szczęścia, doświadczą choć namiastki katarsis. „Staną się lepszymi ludźmi".

...ale czasem mam wrażenie, że niektórzy czytelnicy traktują ten nasz wspaniały świat konsol zbyt poważnie. Konsole i gry to zabawa, nie styl życia. Choć, nie przeczę, gdy czytałem tekst Grabbera, to pod koniecrecenzji w mojej głowie coraz głośniej dudnił główny temat muzyczny z MGSa. A kto wie, może i w kąciku oka pojawiła się... Nie, nie.

Pan Grabarz zapoczątkował moim zdaniem nowy styl pisania recenzji na polskim rynku magazynów konsolowych. Czytając te 4 strony byłem dumny, że jestem graczem. Ta duma pozostała.

**„Polski rynek magazynów konsolowych" brzmi cokolwiek potężnie. I choć kiedyś było więcej magazynów traktujących o konsolowej rozrywce, a każde duże, zagraniczne wydawnictwo próbujące swoich sił z wysokonakładowym miesięcznikiem poległo z kretesem, to jednak mam wrażenie, że po chwilowym regresie będzie coraz lepiej.
Natomiast co do kwestii nowego stylu pisania recenzji... Oprócz umiejętności operowania piórem i znajomości tematu autorowi tekstu potrzeba jeszcze czegoś, co odpowiednio pobudzi duszę artysty. I uwierz mi, takich gier zbyt wielu na rynku nie ma. Następna w kolejce to chyba Shadow of the Colossus... Choć mogę (i chciałbym) się mylić.**

Jestem z wami od samiuśkiego początku i teraz mogę stwierdzić, że przepełnia mnie radość w związku z moim uczestnictwem w Naszej Polskiej Historii Konsol.
Flegma

PS: To stronka z moja twórczością [www.naszzin.republika.pl].

Gorąca łza spłynęła mi po policzku na klawiaturę... To też zabrzmiało przedumnie.

NOSIŁ WILK RAZY KILKA...

Witam,
Piszę, żeby ośmieszyć autora recenzji Gran Turismo 4 z ostatniego numeru (nr 74, marzec 2005). W ramce „Skazy na diamencie" napisał: „No i Acura jest w Japonii, a nie w USA". Otóż Acura faktycznie jest w USA, jest to Amerykańska wersja Hondy (które faktycznie produkowane są w Kraju Kwitnącej Wiśni). Prosiłbym o poinformowanie go o tym.
Insane

**Gdybym był złośliwy, to naprędce zmyśliłbym mniej więcej coś takiego: będąc niedawno w sklepie byłem świadkiem takiej scenki. Podchodzi facet do sprzedawcy i mówi: „przepraszam, ile kosztuje ten odtwarzacz DVD za 399 złotych?".
Nie lubię nikomu wsadzać szpil. Dodam tylko, że skazą na diamencie GT4 jest to, że Acura jest w Japonii, a nie USA, tak, jak powinna być.**

NAUKOWE GRANIE NA NIE!

Witajcie
Chciałbym poruszyć temat artykułu, który ukazał się w ostatnim numerze N+ pt. „Naukowe granie". Nie mogę zgodzić się z tym, że powstaną na większą skalę uczelnie kształcące w zakresie tworzenia gier. Ludzie programujący i tworzący gry to pasjonaci po studiach informatycznych, którzy do tego zawodu zgłębili wiele książek na temat pisania gier. Uważam, dlatego, że tworzenie takich kierunków mija się z celem.
Wystarczy zajrzeć do Empiku, aby się przekonać, jak wielki jest zasób książek pod tytułem „Jak napisać grę?". Oczywiście najwięcej ich jest w języku angielskim.

**Z całym szacunkiem, nie zgadzam się z Tobą. To, że powstaną kolejne uczelnie kształcące autorów gier jest naturalną konsekwencją rozwoju rynku gier video na skalę, o której kilkanaście lat temu nikomu się nawet nie śniło. Zapotrzebowanie na gry video będzie rosło; od tego nie ma odwrotu. Jeśli są szkoły kształcące aktorów, operatorów filmowych, scenarzystów... Szkoły piłkarskie, szkoły rolnicze, miliony przeróżnych szkół....
To naturalnym krokiem jest stworzenie szkół kształcących w zawodzie, na który jest i będzie zapotrzebowanie.**

Zgodzę się natomiast z pomysłem na utworzenie kierunków na uczelniach humanistycznych zajmujących się wpływem gier na psychikę ludzi i ich zachowania. To nawet ma szansę zaistnieć. Nie mogę jednak zrozumieć ogólnego poglądu, że aby tworzyć gry trzeba skończyć specjalistyczne studia. Tu potrzebna jest pasja i wielka chęć nauki wszystkiego, co związane z pisaniem gier poczynając od grafiki przez programowanie, a kończąc na muzyce jakże niezbędnej w każdej grze. Można wiele się nauczyć samemu korzystając z ogromnych zasobów wiedzy oferowanych przez książki i internet.

Czasy pasjonatów samotnie bądź w zespole kilku osób składających mozolnie linijki kodu w garażach bezpowrotnie minęły wraz z nadejściem olbrzymiej mocy przerobowej procesorów. Tu, podobnie jak w każdej dziedzinie, potrzeba specjalistów. Sześciu do tekstur. Pięciu głównych koderów, którzy widząc na ekranie Matrix mówią: „o, tu jest algorytm AI, który trzeba poprawić". Piętnastu animatorów i grafików, kilku dźwiękowców, trzech specjalistów od PR, którzy będą odpowiadać na pytania namolnej prasy. Szefa produktu, kontaktującego się z wydawcą. Oczywiście, że można samemu wiele się nauczyć. Ale jak sądzisz, kogo chętniej szef projektu przyjąłby do pracy – pana A, który pokazuje dyplom ukończenia kilkuletniej szkoły developerskiej ze specjalnością grafika 3D, czy pana B, samouka pokazującego swoje portfolio? I choć na razie pan B, o ile jest dobry, ma spore szanse na zatrudnienie, to gdy przyjdą specjaliści wykształceni w specyficznym kierunku, a do tego autentycznie zaangażowani w swoją pracę, to myślę, że nasz wspomniany szef projektu nie będzie się wahał.

Poza tym jak sobie wyobrażacie, że 100 ludzi po takich studiach znajdzie zatrudnienie? Za mało miejsc pracy dla nich wszystkich, przynajmniej w Polsce.

Wyobrażam sobie, że dołączą do obecnych już zespołów, bądź stworzą własny zespół i będą szukać wydawcy. Zauważ, że liczba teamów developerskich raczej nie maleje, a wręcz przeciwnie.

Marcellus ma rację pisząc, że firmy nie mają zaufania do ludzi po takich studiach. No, bo jakie oni maja doświadczenie w tworzeniu gier? Producenci potrzebują ludzi, którzy w małych grupach już wcześniej tworzyli niekomercyjne gierki i mają w tym sporo doświadczenia.

**Branża gier video i komputerowych jest na tyle specyficzna, że tu naprawdę można jeszcze powalczyć nie mając praktycznie zaplecza. Powalczyć, ale nie zawalczyć.
Czy wyobrażasz sobie mały zespół kupujący zestaw do motion capture? Angażujący orkiestrę moskiewską do nagrania muzyki? Objeżdżający pół świata i nagrywający silniki pięciuset samochodów?**

Jednak najlepszym sposobem na dostanie się do takiej firmy jest już wymieniony przez Marcellusa sposób. Branie udziału we wszelkich konkursach informatycznych w celu zdobycia pierwszego miejsca i zainteresowanie sobą jakiejś firmy. Albo samemu przygotowanie dema lub portfolio, które zachwyci szefostwo. Trzeba potwierdzić własne umiejętności pracami, a nie dyplomem nie mówiącym, jaki poziom wiedzy i umiejętności reprezentujesz.

A mi się wydaje, że do czasu. Za kilka lat może okazać się, że do swoich super prac i portfolia wypadało będzie dołączyć dyplomik z uczelni.

Nie rozumiem także jak można się śmiać z ludzi na wiadomość, że pracują nad tworzeniem gry myśląc, że oni to tylko grają. To tak jakby myśleć, że jeżeli ktoś projektuje samochody to tylko nimi jeździ dla przyjemności.
Szkoda, że w artykule tak mało zostało poświęcone informacji na temat innych członków grupy piszącej gry. Przecież oprócz programistów siedzą tam graficy, muzycy, scenarzyści, testerzy, projektanci. Oni także mają wielki wpływ na ogólny końcowy wygląd gry. Jeżeli ktoś marzy o tworzeniu gier, nie oznacza to, że musi zostać od razu programistą. Jego rola wydaje się kluczowa dla całego projektu, jednak nie aż tak ważna, żeby się na niej tylko skupiać.
Zadziwiło mnie podejście Marcellusa do roli programisty, jaką odgrywa. Czy Ty naprawdę uważasz, że dla takiego człowieka siedzenie nad kodem jest wielką męką? Gdyby tak było, to by nie wybrał takiego zawodu. Sam trochę zajmuję się programowaniem. Czasami naprawdę ciężko jest przeskoczyć jakieś problemy. Czy to z braku wiedzy czy doświadczenia? Jednak rozwiązanie sprawia tyle przyjemności, iż wynagradza każdy włożony trud. Owszem zgodzę się, że to ciężka praca, ale jeśli się ją lubi, to może stać się przyjemnością.

MAC: Jak każda praca, którą się lubi, ale ja pisałem mając przed oczami pracującego, na przykład w EA, kodera, który jest jednym z wielu, wielu zatrudnionych. I którego wpływ na ostateczny wygląd produktu jest mniej niż znikomy, a co gorsza nie wie nawet, czy za kilka dni nie zostanie przerzucony do pracy nad inną grą, bo deadline się zbliża. Umówmy się co do jednego – coraz częściej nie jest to już żadna pasja, żadne hobby, czy też

SPECJAŁ
NAUKOWE GRANIE

sztuka – to jest praca, jak każda inna, w której pracownik jest jednym z wielu maleńkich kółeczek w machinie korporacji.
A co do reszty zespołu tworzącego grę – to ludzie tak samo ważni, a łączy ich zazwyczaj jedna cecha – znają się dobrze na programowaniu i często właśnie od najniższego stanowiska w firmie zaczynali swą karierę twórcy gier. A szef projektu? Jest jeden, jest jak reżyser – to on spija śmietankę. Wszyscy znają Kojimę, Sakaguchiego, Yamauchiego, Molyneux, ale kto pamięta i docenia pracę ludzi, którzy na ich sukcesy zapracowali?

Popieram także zdanie Matta. Informatyk to zbyt ogólny zawód w stosunku do twórcy gier, który jest specjalistą w wąskiej dziedzinie. Informatycy są nauczycielami, naprawiają i składają komputery, sprawują nadzór nad sieciami w firmach. Niewiele jednak posiadają wiedzy do tworzenia gier. Dlatego uważam, że w tym zawodzie prym będą wieść pasjonaci zamiłowani w grach i jeszcze bardziej w językach programowania niekoniecznie po specjalistycznych studiach.
Pozdrawiam całą redakcję N+.
Paweł

Szanuję Twój punkt widzenia, ale nie do końca się z nim zgadzam. Prześledź ewolucję konsolowej grafiki, od Atari 2600 i PONGA do, powiedzmy, Resident Evil 4. Tam dwie kreski, które „narysował" jeden człowiek. Tu – armia stu osób. Jeśli kolejna generacja konsol zaoferuje jeszcze lepszą grafikę (a zaoferuje), będzie zapotrzebowanie na kolejnych ludzi – więcej programistów, więcej grafików itp. I jeszcze na koniec mały hint: jak myślisz, dlaczego w USA przedstawiciele Electronic Arts niezwykle często odwiedzają wszelkie techniczno-informatyczne uczelnie, wypatrując kandydatów do przyszłej pracy i podpisując z nimi umowy już na trzecim roku studiów? Pozdrawiamy serdecznie.

NINTENDO REVOLUTION?

Szanowni Państwo!
Zwracamy się do Państwa z uprzejmą prośbą o wsparcie środowiska polskich fanów Nintendo, którzy są traktowani marginalnie przez polskiego dystrybutora firmy Nintendo – Lukas Toys. Przez takie działanie nasz rynek konsol wciąż traktowany jest po macoszemu, a Nintendo jest nieświadome, co naprawdę dzieje się w naszym kraju. Jako fani nie chcemy pozwolić, aby sytuacja taka dalej miała miejsce, dlatego stworzyliśmy własnymi siłami stronę z petycją skierowaną do Nintendo, która może spowodować, że wreszcie ktoś nas zauważy na mapie Europy i zacznie poważnie traktować. Prosimy więc Państwa o umieszczenie w swoim serwisie buttona lub bannera naszej akcji wraz z krótką informacją. Prosimy Państwa serdecznie – nie pozwólcie zginąć tej zasłużonej marce dla gier video na terenie naszego kraju.
Z wyrazami szacunku, licząc na reakcję,
W imieniu stowarzyszenia polskich fanów Nintendo
Adam Grabowski

**First things first – proszę zatem o konkretne pytania i zażalenia odnośnie „marginalnego traktowania przez polskiego dystrybutora firmy Nintendo" – postaram się dotrzeć do źródła i porozmawiać na ten temat. Pytania ślijcie na mój mail. Stosowny materiał pojawi się oczywiście na łamach Neo+.
Aha, naprędce wyjaśnię jeszcze jedną kwestię, zanim ktoś przyśle maila z podobnym zarzutem: to, że w niektórych sklepach czy sieciach handlowych nie ma w sprzedaży gier na GameCube i konsol spowodowane jest tym, że najwyraźniej nikt ich do tej pory nie kupował, bądź nie kupował w ilościach, które zadowoliłby kierowników działu sprzedaży w tych sklepach.**

PRAGNIENIE 3.0

Witam,
Ja chcę tylko jednego. Shenmue. Tak właściwie to skłamałem. Ja chcę jeszcze Shenmue 2 i 3... I to w dodatku na jednej konsoli, abym mógł się w każdej kolejnej odsłonie cieszyć moimi dokonaniami z poprzedniej.
Czy to tak wiele? Czy moje pragnienie zostanie kiedyś spełnione? Pewnie wszyscy znamy odpowiedź... Ale mimo tego przecież aż tak niemożliwe to chyba nie jest? Ale znając moje szczęście... Marne moje jedyne pocieszenie: i tak pewnie nie miałbym czasu żeby w te wszystkie części grać. Także, jak to się mówi „z deszczu pod rynnę". A miało być tak pięknie, wywiady, autografy... Może czasami lepiej, żeby marzenia się nie spełniały – zawsze będziemy mieli o czym marzyć. Pozdrawiam
Buny

Niemal czuję Twój ból. Osobiście chciałbym prowadzić szkołę windsurfingu na Hawajach, chodzić cały rok w laczkach i rozpiętej koszuli, jeździć otwartym jeepem, być wydziarganym na łysej glacy wokalistą w kalifornijskiej punkowej kapelce i czasami marzy mi się, że Neo samo zapełnia się tekstami. Aha – no i żeby ktoś zrobił remake'i wszystkich dobrych gier z ZX Spectrum na next-geny, ale to inna kwestia.

SPEŁNIONE MARZENIA

Witam,
Przedwczoraj dostałem w ręce nowy numer Neo Plus i okazuje się, że wygrałem konkurs z Papa Dance, dzięki! I jeszcze jedno: super, że puściliście tekst „Naukowe granie", bo pewnie wciąż niewiele osób wie, że gry są już od jakiegoś czasu obiektem zainteresowań badaczy akademickich. Wprawdzie dzięki niedawnemu tekstowi w „Wyborczej" powoli się to zmienia, ale fakt, że na ogół media mainstreamowe wciąż zlewają gry, a pisma dla graczy z kolei trzymają raczej hardkorowy profil.

Zlewają, nie zlewają... Powiedziałbym, że niespecjalnie wiedzą, jak się za ten temat zabrać. Natomiast co do hardkorowego profilu pism dla graczy, to jest on konsekwencją zapoczątkowanego na starcie magazynu stylu. Zawsze mogę rzucić hasło „zmieniamy profil pisma na amerykański – od dziś po dziesięć zdań i gigantyczny screen na każdej stronie", ale czy czytelnicy zaakceptowaliby taką przemianę? No i nie ukrywam, że choć z naszej perspektywy takie rzeczy robi się przecież łatwiej, to satysfakcja z tego mizerna.

Szkoda tylko, że Marcellus skoncentrował się na tym, co dzieje się na Zachodzie, a totalnie pominął Polskę. Oczywiście jesteśmy w tej materii w tyle za Skandynawią i USA, ale to nie znaczy, że nic się nie dzieje – wiem, bo w okolicach maja sam będę bronił kulturoznawczy doktorat o grach sieciowych.

Nie pozostaje mi nic innego, jak zarzucić

Elo. Zrobiłem sobie tatuaż z Primala. Był chyba konkurs parę lat temu, więc przesyłam zdjęcie... / **Rafał**

Fachowa dziara – pozdrowienia dla Rafała. Ktoś jeszcze przyozdobił swe ciało we wzór znany z gry video?

doskonale pasujący do okazji refren wiekopomnego hitu, który przewspaniale zarapował kiedyś koszykarz Shaquille O'Neal: „What's up doc – can you rock?"

W roku 2002 w Łodzi odbyła się jedna z pierwszych na świecie naukowych konferencji ludologicznych, w pismach naukowych coraz częściej pojawiają się artykuły o grach, magisterek na ten temat powstało już u nas pewnie z kilkadziesiąt, formuje się Polskie Towarzystwo Badania Gier... Jak widać, nadrabiamy zaległości. Gdybyście byli zainteresowani jakimiś informacjami na temat „jak to wygląda u nas", służę pomocą.
Pozdrawiam
Mirello

A czy na seminariach i spotkaniach członków można analizować wpływ trzydziestu kolejnych meczy w Pro Evo na zwyrodnienia kręgosłupa, bo chętnie dam wykład? A na poważnie, jesteśmy jak najbardziej zainteresowani. Skontaktujemy się.

PS: A po umieszczeniu przez Was zdjęcia Pawła Stasiaka tak się śmiesznie złożyło, że reaktywowany Papa Dance zjawił się na koncercie w Krakowie i spełniłem marzenie sprzed kilkunastu lat. Wstyd się przyznać, ale było spoko...

Nie wątpię. Mam nadzieję że było: „Kochały ją wszystkie psy – uaaoaoooo – gdzie jest Ola – Olala – czy ktoś widział..." Proste, że podobnie jak każdy znam większość przebojów... Choć nie każdy ma ochotę się do tego przyznać. A niedawno albo śniłem, albo naprawdę widziałem nowy teledysk Papa Dance w telewizji.

NA OBCEJ ZIEMI

Witam,
I pozdrawiam Cię Banan i całą redakcje. Piszę do Ciebie pierwszy raz, dlatego sorki za jakieś błędy i za to, że nie będzie polskich znaków, ale to dlatego, że piszę z Niemiec. Tworzycie wspaniałą gazetę, a ja już trochę w życiu przeczytałem tego, poczynając od Top Secretów (gdzie się podział ten Kopalny?) Secret Servisów, Gamblerów, ŚGK i na was kończąc. Teraz nie ma już tych gazet. Są oczywiście jakieś inne, ale jak próbuję je czasem czytać, to po chwili odechciewa mi się robić cokolwiek. I są czasem tak u was jak i u konkurencji wzloty i upadki ale ogólnie jest bardzo dobrze. To dlatego że piszecie z pasją i BARDZO to lubicie [...].

Choć odpowiadający na te słowa nie ma długich włosów, białej marynarki, butów ze skóry krokodyla i supertajnej ksywy „Fancy", jak pewien typ o przezwisku kojarzącym się z owocem, to poza tym mogę odrzec, że bardzo nam miło.

Ja siedzę w Niemczech, bynajmniej nie na wakacjach. Praca fizyczna na rusztowaniach. Mam trochę przejść z tymi Homo Exportowiec Kontraktowiec. Są bardzo zdziwieni, że TV może służyć do czegoś innego niż oglądanie *M jak Miłość*. Bo oczywiście nie wytrzymałem i musiałem przywieźć konsolę z Polski i nieważne, że na początku nie miałem TV. Później już było coraz lepiej.

Pozdrówka z Polski, kraju cudów. Co do współpracowników, pociesz się faktem, że Twoje dzieci z pewnością będą wiedzieć, co to konsola. I jak mniemam, dzieci każdej osoby czytającej ten tekst również – prawda? A czytając moje wstępniaki odbieracie podprogowy przekaz, dzięki któremu Wasze dzieci będą czytelnikami Neo Plus już w momencie narodzin. Uhhuhahahaaaa!

Najpierw był TV taty i Cyfra też, ale mimo to nie mogłem sobie zagrać – wiadomo dlaczego. Ale tata przyjechał, wziął sobie Cyfrę, TV został i już było prawie bez problemu, chociaż taki jeden upierał się, że będzie oglądał zaśnieżone niemieckie kanały nie znając słowa po niemiecku. Pomyślicie – jak to, mój TV i jeszcze musze się wykłócać o dostęp do niego? Niestety, z nimi trzeba żyć ugodowo i lepiej się za dużo nie odzywać [...].

Weź sprawy w swoje ręce i zgarnij gdzieś na wyprzedaży mały telewizorek, a będzie po problemie.

Ciekawe spostrzeżenia można mieć przebywając z tymi ludźmi. Bo próbowałem oswajać ich z grami i nawet Burnout ich troszkę zaciekawił, a Vice City to nawet bardzo... na godzinę.
Ale znalazł się taki jeden alias Dziadek, który stwierdził, że on taką grę (B3) to ma na komórce. Szkoda słów. Młodsi to co innego. Call of Duty bardzo się podobało i Shellshock, ale jak patrzyłem, jak oni w to grają. Tylko żeby postrzelać, fabuła nieważna. Coś tam mówią, ale ich to nie interesuje. W sumie chodzi o dobrą zabawę i nie powinienem się takimi rzeczami przejmować, a niestety, większość jest właśnie takich graczy.

Chciałem Cię jakoś pocieszyć, ale zrobiło mi się strasznie smutno i nie znajduję odpowiednich słów.

Ja kiedyś na śniadaniu takiemu majstrowi, który jako nieliczny czyta nawet Newsweek mówię, że sprzedaż gier i przemysłu konsolowego przerosła już branżę muzyki i równa się z filmową, to odpowiedział mi, że ma synów, którzy grają w tę wojnę i tylko zabijają i nic z tego nie mają i że to w ogóle bez sensu. Ja mu odpowiedziałem, że zależy jak oni do tego podchodzą, bo ja np. grając w takiego Medala czy inną grę, staram się wszystko rozumieć, co tam się dzieje i czytam o danym okresie historycznym jak było naprawdę, żeby porównać i lepiej się wczuć. Tak jest u mnie z prawie każdą grą.

I słusznie! Ja na przykład opornym na gry opowiadam o poprawie koordynacji ruchowej nadgarstków, rozwijaniu niezwykle przydatnych mięśni palców, większej spostrzegawczości, jaką odnotowały moje łzawiące oczy po 10-godzinnych partiach i tego typu rzeczy. A wkręcanie się w klimat to podstawa – Mielu na przykład w tym miesiącu obejrzał Kompanię Braci, żeby przyjemniej mu się grało w Brothers in Arms.

Później trzeba było przenieść się do innego miejsca, bo Getto musieli remontować i znowu trzeba było się przyzwyczajać do nowych ludzi. I znowu spięcie, oczywiście w sobotę, kiedy chłopy popili. Chociaż sam sobie trochę zawiniłem, bo powiedziałem im, że konsola może odbierać DVD i chcieli oglądać jakieś stare, beznadziejne filmy sensacyjne, a ja sobie zaplanowałem sobotę grania i później żałowałem, że nie pojechałem do braciaka, który mieszka tu we Frankfurcie z żoną. Prawie bym dostał od jełopa. Teraz juz jestem znowu w innym miejscu i mam ideał, bo oni mają własny TV i oglądają sobie, co chcą, a ja sobie pozwalam na 3 godzinki dziennie grania. Jest spoko, chociaż czasem mają ci ludzie taką złośliwość w sobie i coś głupiego dogadują: że to dziecinanda, jak sobie czytam, że te gazety to komiksy. To ja im wtedy, że komiksy to sztuka i są dla dorosłych, np. ostatnio Francuzi narysowali komiks o Papieżu, a oni, że śmieją się z papieża. Ale ja im mówię, że to poważny komiks tak samo o Popiełuszce jest. Normalnie nic do nich nie trafia.

Ignoruj, ignoruj... Nie wiedzą, co tracą bądź bezpowrotnie stracili. Nie bez powodu we wszelkich sondażach ulubioną rozrywką Polaków jest polegiwanie i oglądanie TV. Ale wiesz, pokolenia się zmieniają, raajt?

Na 200 osób w firmie może 3, 4 są naprawdę spoko, reszta to jakieś imbecyle i ludzie żyjący tylko tą pracą. Zero jakichś zainteresowań. Z gazet tylko „czytają" Twój Weekend i inne wampy. Dobrze, że jest ten brat, to co weekend mam duchowe oczyszczenie i internet. Tu, za granicą, to super sprawa. Piszę na GG z przyjaciółmi i na czacie. Zapraszam na nieoficjalny czat waszej gazety. Są tam naprawdę wspaniali ludzie, panuje kultura jak u was, mimo, że są tam młode osobniki. Chłopaki by się ucieszyli – pozdro, snake, Zeus-Nelson, Lol_XD, og, mleko, dj prodigy, Ryo, misqw i inni. [...]

Link do chata znajdziecie na naszym forum. A tak między nami czy mi się wydaje, czy Zeus-Nelson to naprawdę przefachowy nick?

Trzymajcie tak dobrą formę, jaka jest teraz. Życzę przynajmniej 100 numerów! Właściwie 100 już niedługo, jeśli liczyć Neo, które tworzyliście przed rozłamem. Kartka z GTA SA na święta... Mam nadzieję, że wtedy doszła. Na święta wyślę jakąś kartkę znowu. Mam nadzieje, że ten list nie był udręką.
Małpa

Udręką było tylko dopisywanie polskich znaków. Dzięki za list, trzymaj się tam i nie daj się stłamsić – bądź sobą i pielęgnuj swoje hobby.

JESTEM GRACZEM

Witam radośnie,
Z natury jestem nieśmiały i długo biłem się z myślami, czy w ogóle wysyłać ten list. Przełamałem się jakoś i teraz już nie ma odwrotu. Może zabrzmi to jak wyznanie uczestnika terapii grupowej: jestem graczem od kilkunastu lat. Zaczynałem na Spectrumie, teraz męczę PS2. Neo+ czytam od pierwszego numeru i z uwagą śledzę rozwój pisma. Przez te wszystkie lata ze zwykłego zjadacza gier zmieniłem się w istotę zdolną do refleksji i myślenia. Przynajmniej czasami. Samo granie przestało mi wystarczać, stworzyłem więc „coś". Korzystając z dobrodziejstw edytorów html i darmowych komponentów stron wyprodukowałem [www.jestemgraczem.webpark.pl]. Moim zamierzeniem było stworzenie miejsca, w którym mógłbym podzielić się z innymi graczami swoimi tzw. „zajawkami i filmami". Asekuracyjnie zaznaczam, że strona jest absolutnie amatorska i mało profesjonalna. Nie zamierzam jednak konkurować z mega-full-wypas rozbudowanymi portalami o grach. Moim celem jest dotarcie do tych wszystkich ludzików, którzy rzeźbią w domach na swoich konsolach i którzy mogą o sobie powiedzieć „jestem Graczem". Chciałbym zebrać ludzi z zajawką, chcących podzielić się wrażeniami z grania.
Strona bez odwiedzających to straszna porażka, nie ukrywam więc, że liczę na mały support ze strony przemiłego i inteligentnego Pana Redaktora Banana w postaci umieszczenia tego maila w dziale listy w Neo+. Moją produkcję traktuję jako rzecz „od fana dla fanów" i myślę, że wspólnymi siłami można z niej zrobić coś fajnego. Życząc miłego dnia, pozdrawiam.
CriseS

There u go. Banan doceni wazelinkę, hłe hłe.

EGZYSTENCJA CZY EXISTENZ?

Witam,
Ostatnie „Opowieści z krypty" Grabarza były na temat coraz bardziej inteligentnej sztucznej inteligencji, o możliwościach jakie będą dane graczom... Ja natomiast patrzę na to wszystko z drugiej strony.

Zamieniam się w słuch. A raczej moje oczy zamieniają się w... skanery.

Żyjemy w czasach, kiedy dekadę można by nazwać wiekiem. Technika nieustannie gna do przodu, coraz szybciej rozwijając się. Pamiętam sprzed kilku lat zapowiedzi PS2, ukazał się wtedy w Neo + artykuł traktujący o nowej, stworzonej przez Nvidię specjalnie na potrzeby PS2 karcie graficznej. W owym czasie mówiło się, że będzie generowała grafikę jak w filmach, że gry będą zabójczo podobne do świata, w którym żyjemy. Teraz wiem, że to był blef, bo jest jak jest. Jednak grafika w grach brnie coraz bardziej do przodu i może jeszcze nie następna generacja konsol, ale bardzo prawdopodobne, że za jakieś 20 lat marzenie stanie się rzeczywistością. Grafika wtedy z pewnością nie będzie różniła się od rzeczywistości, wtedy wszyscy będą wniebowzięci i w ogóle.

Że tak się nieśmiało wtrącę – a przynajmniej do momentu, w którym Capcom wreszcie narysuje postacie w swoich fighterach 2D w wysokiej rozdzielczości i wszystkim opadną kopary: a jednak można! Bo chyba do tego potrzebne im są jakieś nieznane nam jeszcze moce przerobowe w konsolach...

Prawda, sam bym chciał tego doczekać. Jednak zainspirowany filmem *eXistenZ* (gorąco polecam, naprawdę świetny film) coś mnie tknęło do myślenia. Skoro twórcy gier będą w stanie zrobić grę o grafice nie różniącej się od świata rzeczywistego, to z pewnością wszystko znowu posunie się o krok do przodu. Nie będzie wystarczyło już granie na telewizorze z padem w ręku, i przypuszczam, że zostaną stworzone konsole, które „podpinało" będzie się do samego siebie (na przykład coś w stylu kasku, który by ingerował w działanie mózgu? Nigdy nic nie wiadomo.), które będą stymulować nasz mózg i grało będzie się nie padami, lecz śniąc – wszystko będzie toczyło się w naszym umyśle.

Pewnie ktoś coś takiego wymyśli. I pewnie ktoś się podepnie. Być może ktoś kogoś nawet zhackuje. Zresztą, jakiś czas temu, o podobnych kwestiach pisał Bogas na łamach Neona, była też polemika w FAQ. Ale powiem Ci coś: gdy już to nastąpi, wtedy my, zdziecinnieli już starcy w łachmanach będziemy spotykać się potajemnie w ruinach, by po uprzednim rozgrzaniu rąk przy płonącej beczce ze smołą jeszcze raz podłączyć archaiczne konsole do starego telewizora, zagrać w Pro Evo czy Tekkena i powspominać lata bezpowrotnie utraconej młodości. Mam nadzieję, że moja ponura wizja nie zepsuła Twojej, która (uprzedzę nieco fakty) za chwilę również stanie się ponura...

Wszystko pięknie, wszystko wspaniałe, czego chcieć więcej? No właśnie, zabójczo realna grafika, jaką owe konsole będą w stanie wygenerować może przynieść bardzo niepożądane skutki; zabójcza w znaczeniu dosłownym! Przypuśćmy: włączacie konsole i przenosicie się do świata gry, świata niczym prawie nie różniącego się od tego, w którym na co dzień egzystujemy; gracie, ale po jakimś czasie znudziło Wam się i wyłączacie konsole wychodząc z gry. Niby wszystko w porządku, ale czy na pewno wyszliście z gry? Przecież świat w grze jest wręcz identyczny do tego, w którym wychowaliście się; dlatego czy możecie być pewni, że to już nie jest gra? Co? A może nadal w niej jesteście, a to, że wyłączyliście grę to był właśnie element scenariusza?

Sprawdź *Avalon* z doktor Zosią z *Na Dobre i Na Złe* – może znajdziesz część odpowiedzi na nurtujące Cię pytania. Tylko błagam, nie pytaj potem „co stało się z psem?".

PARANOJA!!! To wszystko może się wydawać śmieszne, ale rozwoju techniki nie da się zatrzymać i jeszcze wspomnicie moje słowa, kiedy grając np. w kolejne GTA zabijecie niewinnego przechodnia, ale czy zabijając go nadal grałeś w grę... A może to już nie była gra.? Coraz bardziej realistyczna grafika? Zastanówcie się, czy naprawdę tego chcecie. Obejrzyjcie film *eXistenZ*, a na pewno zrozumiecie, o co mi chodzi.
BET

I tym optymistycznym akcentem kończymy kwietniowe wydanie FAQ. Za miesiąc zwyczajowa porcja Banana w cieście, Banana wypoczętego, uśmiechniętego, Banana w swoim żywiole. I pamiętajcie – czytajcie wstępniaki Gułasha...

KONKURS!

DO WYGRANIA OSIEM FACHOWYCH FIGUREK (NA ZDJĘCIACH) Z GIER: SOUL CALIBUR 2, ONIMUSHA 2, TRON 2.0 I ULTIMA ONLINE!

ZADANIE: USTAL IMIONA LUB PSEUDONIMY PRZYNAJMNIEJ TRZECH POSTACI WIDOCZNYCH NA ZDJĘCIACH, A NASTĘPNIE PRZEŚLIJ JE MAILEM POD ADRESEM: BANAN@NEO-PLUS.PL. WŚRÓD POPRAWNYCH ODPOWIEDZI ZOSTANĄ WYLOSOWANE FIGURKI.
NA ODPOWIEDZI CZEKAMY DO 20 KWIETNIA 2005.

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA ALIENS GROUP - WWW.ALIENSGROUP.PL

KONKURS!

Do wygrania pięć egzemplarzy najnowszej odsłony kultowego RPG na PlayStation 2 - SUIKODEN 4

PYTANIE: Jedna z trzech części Suikodena nie została wydana w Europie. Która?

A) SUIKODEN
B) SUIKODEN II
C) SUIKODEN III

JEŚLI CHECESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 75 kwiecień 2005
(04/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Cubituss, Sir Haszak, Vandariel, Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Dwudziesty numererk N+, kwiecień 2000 i Fear Effect na okładce – stylowe połączenie przygodówki, rederowanych filmów, cyberpunkowego klimatu i atrakcyjnych dziewczyn. Na tyle stylowe, że Fear Effect zajął aż dziesięć stron w Neo – opublikowaliśmy recenzję, opis, plakat oraz dyskusję. Ekscytowaliśmy się także premierą PlayStation 2, z której zdaliśmy pełny raport, pojawiły się pierwsze wieści o konsoli Microsoftu, a także – o dziwo – konkretne screeny i informacje o Final Fantasy IX. Poza tym kwiecień był niezwykle cichy, jeśli chodzi o wylew hitów. No ale to było przecież pięć lat temu.

„FEAR EFFECT wygląda jak dwuwymiarowa kreskówka dla dorosłych. Nawet pomimo, że w rzeczywistości jest tak polygonalna i trójwymiarowa jak tylko jest to możliwe. Wrażenie uczestniczenia w anime jeszcze bardziej potęgują zapętlające się animacje, tworzące tła lokacji. Przy okazji jest to też element, z którego programiści Kronos są bardzo dumni - oprócz trójwymiarowego środowiska po raz pierwszy udało się im wprowadzić ciągle odtwarzane sekwencje video."

„Po otwarciu niebieskiego pudełka z dużym logo na boku wydostajemy urządzenie wraz z towarzyszącym osprzętem. Sama konsola jest ciężka. Jeśli mieliście wcześniej jakiś system do gier video, wiecie mniej więcej, ile taki sprzęt może ważyć. PS2 jest cięższa nawet niż Dreamcast. Naturalnie od razu próbowałem postawić konsolę na boku, w prawdziwie nowym stylu. Podstawka, której niestety nie miałem, bardzo by się przydała."

TO BYŁO NA TOPIE

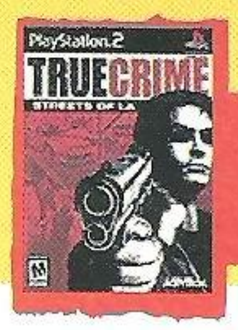
OVERBLOOD 2 na PS one. „Gra jest o tyle ambitna, że elementy walki nie są wcale na pierwszym planie - jest sporo zwiedzania, rozmawiania i kombinowania, są dodatkowe postacie..." Ocena 7/10

RIDGE RACER 64 na N64. „RR64 w momencie wydania stał się bezkonkurencyjnie najlepszym arcade'owym racerem na N64. I nikt nie zaprzeczy, że tego tej konsoli było brak." Ocena: 8/10

ALUNDRA 2 na PS one. „ALUNDRA 2 bardzo miło mnie zaskoczyła. Jednak nie spodziewajcie się miłości od pierwszego wejrzenia - przy grze trzeba spędzić przynajmniej pięć godzin..." 7/10

ROLLCAGE II na PS one. „Trasa, rampy, tunele i ściany wyglądają rewelacyjnie, a do tego są przecudownie oświetlone. Przy tym całym przepychu graficznym animacja pędzi..." Ocena: 7/10

Czas na 2 szoki:



TRUE CRIME W EXE ZA 59,-

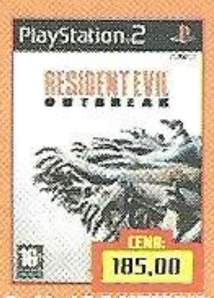
F1 2003 W EXE 59,-

Gdy kupisz kolejne 3 gry z kolejnego numeru Expressu

X SUPER

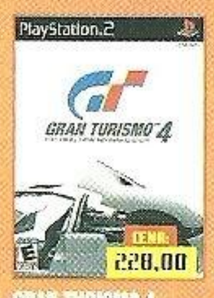
Pro Evolution Soccer 4 — CENA: 224,00

Jackie Chan Adventures — CENA: 79,00



Resident Evil OUTBREAK — CENA: 185,00

GTA San Andreas — CENA: 239,00



GRAN TURISMO 4 — CENA: 228,00

Call of Duty Finest Hour — CENA: 189,00

Gran Turismo Prolog — WKRÓTCE W EXE — CENA: 99,00

Ace Combat 5 — CENA: 219,00

X HIPER

DJ Decks — CENA: 79,00

Metal Gear Solid 3 Snake Eater — CENA: 199,00

Władca Pierścieni Trylogia CZ.3 — CENA: 189,00

JAK & DEXTER 3 — CENA: 179,00

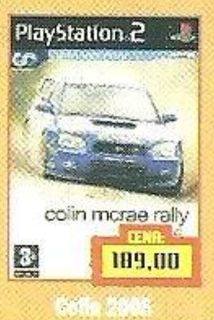
Splinter Cell Pandora Tomorrow — CENA: 110,00

KILLZONE — CENA: 139,00

Mortal Kombat Deception — CENA: 209,00

Shadow of Rome — CENA: 185,00

Burnout 3 — CENA: 179,00



Colin 2005 — CENA: 189,00

NBA Live 2005 — CENA: 185,00

SPIDERMAN 2 — CENA: 119,00

X CZAD

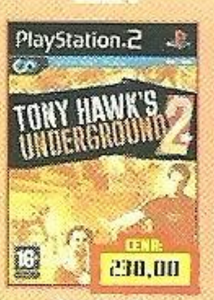
Metal Slug 3 — CENA: 199,00

Ratchet and Clank 3 — CENA: 239,00

NEED FOR SPEED Underground 2 — CENA: 189,00

The Getaway Black Monday — CENA: 119,00

Sly 2 Band of Thieves — CENA: 239,00



Tony Hawk Underground 2 — CENA: 230,00

Tekken 5 — CENA: 179,00

TEKKEN 5 Zawiera tytuł CENA killer CHARACTERS — CENA: 22,00

LMA Manager 2005 — CENA: 219,00

The PUNISHER — CENA: 219,00

Syberia 2 — CENA: 199,00

Pool Paradise — CENA: 199,00

Chaos Legion — CENA: 119,00

ONIMUSHA 3 DEMON — CENA: 185,00

Kya Dark Lineage — CENA: 179,00

Devil May Cry 3 — CENA: 176,00

PC | PS2 | PS ONE | PSP

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Dragon's Lair	39	SSX tricky	79	Evolution Snowboardnig	119	Fight Night 2004	179
Mad Dog McCree	39	Tenchu Wrath of Heaven	79	Getaway Black Monday	119	FIGHT NIGHT Round 2	179
Space Ace	39	TERMINATOR 3	79	Ninja Assault	119	JAK 3	179
Who Shot Johnny Rock?	39	Tiger Woods 2004	79	Shadow Hearts	119	King of Fighters Saga Contin.	179
F1 2003 (cenna okazja)	59	Tony Hawks 4	79	Spiderman 2	119	FIFA 2005	185
TRUE CRIME (cenna okazja)	59	TY TYSMANIAN TIGER 2		STUNTMAN	119	Fifa Street	185
NBA LIVE 2002	69	BUSH RESCUE	79	Soul Calibur 2	119	NBA 2005	185
Time Spliters	69	Viewtiful Joe	79	Syberia	119	NFL Street 2	185
007 Everything or Nothing	79	Wolfenstein Operation		TonyHawk's Undergrond	119	NHL 2005	185
BURNOUT 2	79	Ressurection	79	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119	Shadow of Rome	185
Catwoman	79	WRC 2 Extreme	79	XIII	119	UEFA Champions League 05	185
Conflict Desert Storm	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Bad Boys 2	129	Battle Engline Aquilla	189
Disney ExtremeSkateAdventure	79	Final Fantasy X	89	ESPN NBA 2K5	129	Bloodrayne	189
DJ Decs and FX	79	Gran Tourismo 3	89	Ape Escape 2	139	Harry Potter Więzień Azka	189
FIFA 2004	79	Gran Turismo Concept	89	KILLZONE	139	Rugby 2005	189
Final Fantasy X-2	79	Harry Potter Komnata taj.	89	Baldurs gate DA 2	139	Silent Scope 3	189
Getaway	79	Jak 2 Renegade	89	Centre Court: Hard Hitter2	139	Simpson Road Rage	189
Goldeneye Rogue Agent	79	Jak and dexter	89	GTA VICE CITY	129	Socom 2 + sluchawki	189
Harry Potter Quiditche	79	Kingdoms Heart	89	Splashdown 2	139	War of the Monsters	189
JB 007 Agent Under Fire	79	Ratchet & Clank2	89	Chaos Legion	149	Alpine Racer 3	199
JB 007 Night Fire	79	Socom	89	Destruction Derby Arenas	149	Amplitude	199
Lord of the rings 2 Towers	79	SOCOM 2	89	Great Escape	149	Broken Sword SleepingDragon	199
Lord of theRings Powr.Króla	79	Tekken 4	89	RUNE	149	Champions of Norrath	199
Magix Music Maker	79	Tekken Tag	89	Sly Raccoon	149	Contra	199
Medal of Honor Frontline	79	WRC 3	89	Euro 2004	159	Def Jam Fight for NY	199
Medal of Honor Rising Sun	79	Enter the matrix	99	Futurama	159	F1 2004	199
Need for Speed Underground	79	Freedom Fighters	99	Gregory Horror Show	159	Gladius	199
Raging Blades	79	Ghosthunter	99	Primal	159	Indiana Jones&Emp.Tomb	199
Ratchet & Clank	79	NBA Live 2003	99	Rise to Honor	159	Metal Gear Solid 3	199
Puyo Pop Fever	79	Rally Fusion:Race of Champ	99	Black and Bruised	169	METAL SLUG 3	199
Star Trek Shattered Universe	79	Syphon Filter: The Omega	99	EYE Toy Play 2	169	NBA Street v3	199
Sims	79	Casper	119	Mark of Kri	169	POOL PARADISE (Snooker)	199
Sims Bust'in out	79	Colin 4	119	No one lives forever	169	PSI OPS Mindgate Conspiracy	199
Spiderman The Movie	79	DRIVER 3	119	R:Racing Victory	169	Richard Burns Rally	199
SSX 3	79	Evolution Skateborading	119	Devil May Cry 3	176	Spy Hunter	199

Total Club Manager2005	199
WRC 4	199
Mortal Kombat Deception	209
Ace Combat 5 SquadronLeader	219
Max Payne 2	219
Smash Court Tennis 2	219
Tak & the power of Juju	219
Gran Turismo 4	228
Mercenaries	229
Shreek	229
Silent Hill 4	229
SING STAR + MIKROFONY	229
X-Men Legends	229
EYE Toy Play 2 + kamera	239
Ratchet and Clank 3	239
Sly Raccoon 2	239
Star Wars Battle Front	239
Crisis Zone + guncon2	339
JOYPAD Dualshock Sony	119
JOYPAD SAITEK RX	69,9
KABEL S-Video oryg. Sony	129,9
KierownicaSAITEK Rx500	249,9
PILOT do PS2 oryginał	139,9
Action Replay MAX	199
JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Kabel LINK	19,9
Kabel Optyczny	49,9
KABEL RGB/AV	29,9
KLAWIATURA	109,9
MATA do tańczenia	49,9
Podstawka do ps2 CZARNA	29,9
Podstawka do ps2 SREBRNA	29,9
Przedłużacz do joypada	19,9

GRY GAME CUBE

18 Wheeler	119	Metroid Prime	139
Aggressive Inline	119	Metroid Prime 2	199
Batman DarkTommorow	69	Mortal Kombat DA	139
Bond 007 Everything or Noth..	79	NBA courtside 2002	139
Bond 007 Nightfire	79	NBA Street v3	189
Catwoman	109	NFS HotPursuit 2	119
Call of Duty Finest Hour	229	NFS Underground	79
Cel Damage	99	NFS Underground2	189
Crazy taxi	119	Pikmin	99
Dakar 2	99	Pikmin 2	229
Doshin the Giant	99	Pokemon Colosseum	229
Drome racer	119	Prince of persia	239
Disney Magical Mirror	119	RAINBOW SIX 3	119
Donkey konga PAK	239	Rally Championship	99
F1 Career Challenge	79	RESIDENT EVIL 4	218
Final Fantasy Crystal Cronicles	189	Soul Calibur2	139
Fifa World Cup 2002	109	Shark Tale (rybki z ferajny)	229
Fifa 2003	79	Shreek 2	229
Fifa 2004	79	Sims Bustin Out	79
Fifa Street	185	Spiderman	49
FIGHT NIGHT Round 2	179	Spiderman 2 the movie	229
Harry Potter komnata tajem	79	Super Mario Sunshine	119
Harry Potter Quidditche	79	Tony Hawks Underground 2	229
ISS 3	139	UEFA Champions League 05	199
LOTR Return of the King	79	Ty Tysmanian Tiger	99
LOTR Third Age	189	Ty Tysmanian Tiger 2	79
Luigi`s Mansion	129	UFC	119
Mario Party 5	139	Zelda	139
Medal of Honor Rising Sun	79	XMEN Wolverines Rev	119
Medal of Honor Frontline	79		
Mercedes World Racing	179	Karta 4 MB Joytech	59,90
Metal Gear Solid TS	249	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Breath of Fire	99,9	Pinball Challenge	99,9
Bond Everyth/nothing	119,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pokemon Rubby	199,9
Castlevania	159,9	Pokemon Sapphire	199,9
Chessmaster	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Driven	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Duken Nuken	99,9	PRINCE OF PERSIA	99,9
Extreme Ghostbusters	99,9	ScoobyDoo Mystery Mayhem	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,0	Sum of all Fears	69,9
Gremlins	99,9	Super Mario	189,9
Hugo Bukkazoom	169,9	SWORD OF MANA	169,9
Jazz JackRabbit	149,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	Terminator 3	99,9
Lost Vikings	99,9	The Scorpion King	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Rainbow Six	169,9
Mega Man 2	99,9	Turok Evolution	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wario Land 4	189,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

K dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 449,-

KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
CENA: 199,-

DUAL SCREEN
cena oczywiście najlepsza 645,- zł w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,00
Project Rub / Feel the Magic	175,00
PGA Tour Golf 2005	139,00
Mr. Driller	175,00
Pokemon Dash	175,00
Polarium	139,00
The Urbz	139,00
Super Mario 64	175,00

wkrótce więcej gier !!!

PS2 komplet+SingStar = 799,-
PS2 komplet+Getaway B.M.=799,-
PS2 komplet+Metal Slug 3=799,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
WYBIERZ SWÓJ PAKIET
I SPYTAJ O AKTUALNĄ CENĘ

CENA: 699,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!!
a 2 karty kosztują tylko 169 zł
TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

PS ONE – UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass	69,9	FIFA 2005	79,9	Legend of Dragon 4CD oem	99,9	Rugrats Studio Tour	49,9
Alone in the dark	99,9	Final Fantasy 1+2	129,9	Lego Racers	99,9	Shadowman	59,9
Baby Felix Tennis	39,9	Final Fantasy IV+V	119,9	Magical Tetris Challenge	99,9	Silent Bober	99,9
Barbie Race&Ride	99,9	Firebugs	119,9	Medal of Honor Underground	39,9	Sled Storm	99,9
Bond 007:		Formula 1 arcade	99,9	Medal of Honor + MOH Under	79,9	Smurfs	99,9
World is not enought	39,9	Formula 1 '01	99,9	Micro Maniacs	69,9	Speed Freaks	69,9
Buster and The Beanstalk	99,9	Forsaken	129,9	Mike Tyson Boxing	99,9	Stuart Little 2	99,9
California Surfing	59,9	G-Police 2:		NHL 2000 Live	59,9	Super Star Soccer Pro	99,9
Cleopatra Fortune	69,9	Weapons of Justice	99,9	NFS Porsche+MototRacer	79,9	Syphon Filter II 2CD oem	99,9
Crisisbeat	69,9	Gungage	59,9	Need For Speed 5 Porsche	39,9	The Hoobs	99,9
Destrega	99,9	Harry Potter		One Piece Mansion	59,9	Theme Park World	49,9
Driver2	99,9	Komnata Tajemnic	39,9	PGA European Tour Golf	69,9	Tiger Woods 99	69,9
Egypt II Heliopolis Prophecy	69,9	Harry Potter Kamień Filozof	39,9	Pipe Mania 3D	59,9	Time Crisis Project Titan	99,9
Evo Space Adventure	39,9	In Cold Blood 2CD - oem	79,9	Puznic	49,9	TOCA 2	99,9
Fade To Black	69,9	Kiss Pinball	69,9	Rapid Racer	69,9	Triple Play Baseball 2000	99,9
FIFA 2004	69,9	Kurushi Final	119,9	Rugrats Search for Reptar	49,9	UM Jammer Lammy	99,9

Urban Chaos	139,9
Victory Boxing	69,9
Winnie The Pooh	99,9
Wipeout	99,9
Worms	69,9
Worms Pinball	99,9
Xevoius 3D/G+	89,9
Karta pamięci 1 szt.	19,9
Karta pamięci 3 szt.	45,9
Joypad	39,9
Torba Playstation	69,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innymi graczami.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002 FAKSUJ: 071-3537010	od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul... Kolista 8 54-152 Wrocław.

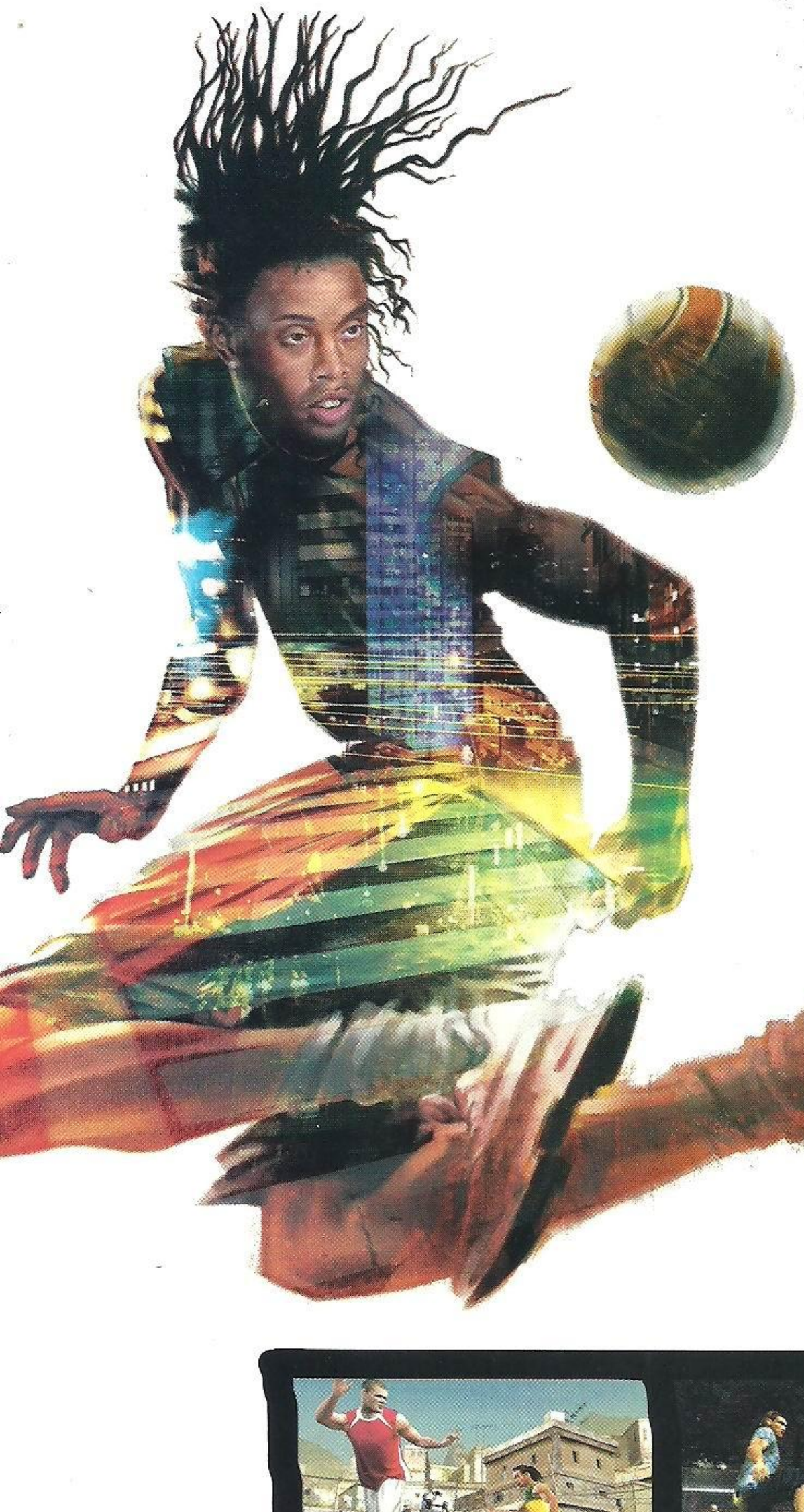
**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

GALAKTYKA EXE® DAK

DUAL SCREEN | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

www.easportsbig.pl



FIFA Street

"NIE WYSTARCZY WYGRAĆ - TRZEBA WYGRAĆ Z KLASĄ"

3+ TM

www.pegi.info

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

Official FIFA Licensed Product

© 2005 Electronic Arts Inc. Znaki graficzne Electronic Arts, EA, EA SPORTS BIG oraz EA SPORTS BIG są zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt na licencji FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowane na podstawie licencji przez Electronic Arts Inc. Nazwiska graczy oraz ich podobieństwo do prawdziwych postaci na podstawie licencji The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", drużyn narodowych, klubów, i/lub lig. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy firm, nazwy towarowe oraz znaki graficzne należą do ich prawnych właścicieli. EA SPORTS™ i EA SPORTS BIG™ są markami Electronic Arts™. NINTENDO GAMECUBE I LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI FIRMY NINTENDO. "PlayStation" oraz rodzina znaków graficznych 'PS' są zastrzeżonymi znakami firmy Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz logo Xbox są zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach i są użyte na podstawie licencji Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. EA SPORTS ™ jest marką Electronic Arts™.